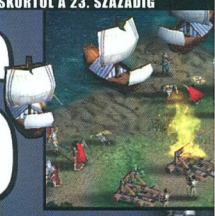
2001/02 NOVEMBER - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 FT

EMPIRE EARTH: AZ ŐSKORTÓL A 23. SZÁZADIG



PC GAMES

Asheron's Call 2 Serious Sam 2 Black Thorn Chaser

CODENAME OUTBREAK

24. oldal

ART OF MAGIC

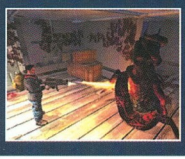
NEM CSAK MÁGUSOKNAK

44. oldal

ETHERLORDS

ÉTERI STRATÉGIA

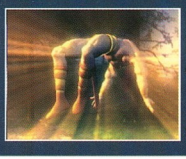
34. oldal



FILMES JÁTÉKOK

HŐSÖK A MOZIBÓL

14. oldal



DIVINE DIVINITY

AZ ISTENI ISTENSÉG

58.oldal

BEHÁLÓZVA

Játék az interneten keresztül

6. oldal

PC.GAMES
előfizetési akció november 15-ig
7164 FT
1 éves előfizetés
(12 szám)
1 lapszám így 796 Ft helyett 597 Ft-be kerül
PC.GAMES PC.GAMES PC.GAMES
ELŐFIZETHETŐ:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU
SMS-BEN: 06-30-9-917-869

PC.GAMES PC.GAMES PC.GAMES
Extra szolgáltatásaink 1 éves előfizetőinknek:
- Ingyenes hírlevél és SMS minden nap
- Klubkártya a PC.GAMES összejövetelekre
HIDD EL
ez az ajánlat
PONT NEKED SZÓL!
PC.GAMES
Asheron's Call 2
Serious Sam 2
Black Thorn
Chaser
CODENAME OUTBREAK
24. oldal
ART OF MAGIC
ETHERLORDS
24. oldal

INTRO

Emlékezetes hónap volt. A sok fontos és szomorú esemény között szinte eltörpült lapunk első „próbaszámának" debütálása. Próbaszám, hiszen nagyon sok mindent nem így képzeltünk el, mostani számunk már sok tekintetben kiforrottabb. A változások a lap külalakját és tartalmát is alakították, többek között a visszajelzéseitek alapján. A lap szerkezete és a cikkek elnyerték a tetszéseteket, köszönjük a hozzászólásokat és a bizalmat, igyekszünk lépésről lépésre haladva egyre jobb, minőségi lapot készíteni. A külcsín mellett persze nagyon fontos a tartalom is, a mostani számunkban megpróbáltuk a legnagyobb és persze legjobb neveket csokorba kötve átnyújtani nektek. Úgy gondoljuk, ez sikerült is, elég csak a Codename: Outbreak-et, az Art of Magic-et, vagy az Etherlords-ot említenünk.

Hamarosan alkalom nyílik arra, hogy személyesen is találkozzunk, hiszen november közepén megyünk egy jót Quake 3-versenyezni a Quick egyik új éttermébe, de persze ott leszünk a Compfair 2001 kiállításon is.

Várjuk a továbbiakban is a véleményeket és leveleiteket, köszönjük, hogy velünk tartottatok ebben a hónapban is!

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (Ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft

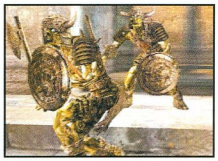
Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ



14 FILMES JÁTÉKOK
16 RETURN TO CASTLE WOLFEINSTEIN
17 CALLSIGN: CHARLIE
18 CHASER
19 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
20 TOM CLANCY'S R6: ROUGE SPEAR BLACK THORN
22 PLANETSIDE
24 CODENAME: OUTBREAK
28 SPIDER-MAN
30 FROM DUSK TILL DOWN

STRATÉGIA

34 ETHERLORDS
37 AEON
38 CAR TYCOON
39 MONOPOLY TYCOON
41 EMPIRE EARTH
44 MAGIC & MAYHEIM 2: ART OF MAGIC
48 CONQUEST: FRONTIER WARS
52 COLOBOT

RPG/KALAND

56 THIRD WORLD
58 DIVINE DIVINITY
60 ASHERON`S CALL 2
61 ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

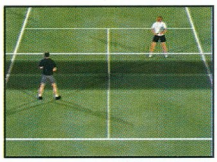
SZIMULÁTOR

65 TOON CAR

66 F/A-18 PRECISION STRIKE FIGHTER

68 PARIS-DAKAR RALLY

SPORT



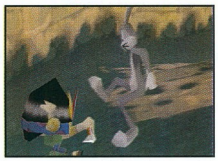
71 TENNIS MASTERS SERIES

72 CHAMPIONSHIP MANAGER 2001/2002

73 NHL 2002

74 FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

EGYÉB JÁTÉKOK



76 BUGS BUNNY & TAZ - TIME BUSTERS

76 DIRT TRACK RACING PINBALL

77 MATCHBOX EMERGENCY PATROL

77 THE INCREDIBLE MACHINE: EVEN MORE CONTRAPTIONS

78 BEST OF

HARDWARE

80 KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

81 HARDWARE NEWS

82 PIACI KÖRKÉP

BEHÁLÓZVA

...AMIT TUDNI AKARTÁL AZ ONLINE JÁTÉKOKRÓL...

RÉSZLETES ÁTTEKINTÉS - ITTHON ÉS KÜLFÖLDÖN EGYARÁNT - AZ ONLINE JÁTSZHATÓ JÁTÉKOKRÓL, ÉS AZOK TÖRTÉNELMÉRŐL.

06-11. oldal

BEHÁLÓZVA

...AMIT TUDNI AKARTÁL AZ ONLINE JÁTÉKOKRÓL...

A telekommunikáció fejlődése szerencsére hazánkat sem kerülte el, így – ha némi késéssel is – immáron egyre több emberhez jut el a nagysebességű (szaknyelven: nagy sávszélességű) Internetkapcsolat, az ISDN, az ADSL vagy a kábelnet. Ezzel lehetővé vált, hogy felkapcsolódva a hálóra végre a maga teljességében kiélvezhessük az online játékok minden gyönyörűségét. Cikkünkben ehhez próbálunk útmutatót adni, alcímül ezért azt is írhattuk volna: netes játékok – mit, mivel, hogyan?

Az online angol kifejezés, jelentése: közvetlen, számítógéphez kapcsolt, csatlakoz(tat)ott. Gyűjtőfogalomként minden olyan játékot ide sorolunk, amelyhez valamilyen élő kapcsolat kell, és a felhasználók térben (és néha időben is) egymástól távol, saját gépük előtt ülve, egy központi szerverhez kapcsolódva vesznek részt a játékban. Ehhez szükség van egy, a szerveren futó alkalmazásra, valamint a felhasználó gépén lévő kliensprogramra, amely lehet egy egyszerű webböngésző vagy egy multiplayer (többjátékos) üzemmódot támogató játék.

Kezdetek és alapok

Az online játékok története az „ősidőkre" nyúlik vissza, és valahol ott folytatódik, ahol előző számunkban a játéktörténelem mesélését abbahagytuk: 1979-ben az angliai Essex University egyik DEC-10-es gépén Roy Tubshaw megírja az első MUD-ot (Multiple User Dungeon), mely nem más, mint egy szövegalapú kalandjáték, ahova a játékosok tetszőleges időben bekapcsolódhatnak, és felfedezhetik a világot, miközben más, éppen ott bolyongó játékosokkal találkozhatnak és kommunikálhatnak. Amikor 1980-ban az egyetem rákapcsolódik az Internet elődjének számító ARPAnet-re, amerikai felhasználók is bekapcsolódnak a MUD-ba, és ezzel nemzetközivé válik a játék – és villámgyorsan elterjed.

TUDTAD-E?

A MUD-ok mind a mai napig élnek és virágoznak, erről a Kedves Olvasó is meggyőződhet: a [http://www.vpszk.bme.hu/~ant/mud/links.htm] oldalról számos hazai, magyar nyelven játszható MUD elérhető, érdemes kipróbálni!

VIRTUALBOX

A VirtualBox nemrégiben indult online játék, amelyben saját bokszolókat szerződtethetünk, edzhetjük őket, majd pedig a ringben kiderül, ki is az erősebb. A kihívásos alapon működő rendszer segítségével mindenki kipróbálhatja, milyen érzés edzőnek, menedzsernek lenni. Természetesen a játékból nem maradhatott ki a fogadásos rendszer sem, továbbá – a dolog komolyságát ellensúlyozandó – a mókás grafika sem. Villáminterjúnkban a játék készítőit kérdeztük erről-arról.

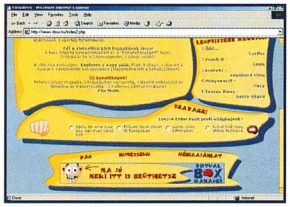
– Elsőként egy bemutatkozást kérnék: kikből áll a csapat, hogy találtatok egymásra, miként született meg a játék ötlete?

– Kis csapatunk háromtagú, Bodor Péter, Károlyi László és Kürti Attila alkotják a flixet. A VirtualBox játék designjának elkészítésében a Sly's Animania Kft. vett még részt az RTL Klub Online felkérésére. Ebben a felállásban ez év júniusa óta dolgozunk együtt, a játék ötlete május közepén fogalmazódott meg. Régóta ismerjük egymást, csak eddig más munkahelyeken dolgoztunk. A játék elkészítése igénybe vette az egész nyarat. Július végére, augusztus közepére készült el a nyers program, és két hét alatt készült el a hozzá tartozó grafikai munka. Augusztus 29-től szeptember 9-ig tartott a tesztidőszak, amelyben több mint 400 játékos vett részt, akiknek ezúton is szeretnénk megköszönni az együttműködést és kitartó játékukat. Élesben a játék szeptember 10-étől fut a www.vbox.hu oldalon, s mondhatni, nagy sikernek örvend a játékosok körében.

– Terveztek-e újabb játék fejlesztését?

– Terveink és ötleteink vannak, de jelenleg más témájú site-okat készítünk. Persze ez nem azt jelenti, hogy a jövőben nem készítünk több játékot. A VBoxot folyamatosan fejlesztjük és adminisztráljuk, hogy a játékosok állandóan találkozzanak valami új dologgal. E-mailen, fórumokon keresztül és chaten tartjuk a kapcsolatot a játékosokkal, s próbáljuk a kívánságaikat teljesíteni, problémáikat megoldani, így a játék egyre inkább a felhasználók igényeihez simul. Terveink között szerepelnek személyes találkozók is (élménybeszámolók, nyári táborok stb.).

– Köszönjük az interjút!



Behálózva

Az 1990-es évek közepére az Internet nagykorúvá érett. 1993-ban, amikor már 4 millió felhasználót tartottak nyilván szerte a világon, Tim Berners-Lee megalkotja a World-Wide Webet, amelyre egy Mark Andersen nevű fiatal egyetemista MOSAIC néven egy grafikus interfészt barkácsol. A Silicon Graphics alapítója, Jim Clark nagy üzletet szimatol, és Andersennel 1994-ben megalapítják a Netscape-et, amely az év közepén útjára bocsátja a Netscape Navigatort, a világ első grafikus felületű webböngészőjét.

A fejlődés innen kezdve megállíthatatlan, és napjainkra a WWW és az Internet beköltözött otthonainkba. Ez az online játékok egy sajátos irányzatának kifejlődését hozta magával. Ezek webes felületű játékok, ismertebb magyar tagjai például a Hősemberképző, vagy a SlaveLand, amelyről cikkünkben később részletesen is szólunk, vagy éppen a MUD-ok modern feldolgozásának tekinthető Hódító nevű stratégiai játék. Ezen játékokhoz már erősebb gép kell, hiszen sok esetben futtatni kell Flash-t és/vagy Java-t is, ezért ajánlott egy Pentium osztályú gép, egy közepes Celeronnal vagy Duronnal, 64-128 MB RAM-mal, és természetesen ezen alkalmazásokat támogató böngészővel (Netscape 4, Netscape Communicator, IE 4 és fölötte).

Let's frag!

1993. december 10-én jelent meg a fiatal id Soft játéka, a Doom, és ezzel a játékiparban új korszak vette kezdetét. A Doom, majd a Doom II helyi hálózaton keresztül is játszható volt, és egyszerre négy játékos irthatta egymást nagy örömmel. Az angol hadinyelvezetben van egy érdekes szó: frag (ejtsd: freg). A nagyszótár szerint ennek szó szerinti jelentése: „felettest kézigránáttal szándékosan megsebesít" :). A frag amúgy a fragmentation lerövidítése, mely magyarul „lövedék robbanása, szilánkosodás, tördelés, töredezés" jelentéssel bír, valamint bomb, grenade, vagy charge szavakkal kiegészítve shrapnelt, repeszgránátot, légiaknát, szilánktöltetet, és minden efféle militáns dolgot jelent, így ideális leírása a hálózaton zajló FPS játékok alapfeladatának, ellenfelünk totális és végleges likvidálásának. A Doom-ban fragelő játékosok az Internet fejlődését látva könyörgőre vették a dolgot, és a fejlesztőket kérlelték: építsék be játékukba a TCP/IP protokollt, hogy a neten keresztül is lehessen forgácsolni az ellent. És az ima meghallgatásra talált: 1995-ben megkezdődtek az id Soft új játékának, a Quake-nek nyílt tesztjei, és a beépített Internet-szervernek köszönhetően már érezni lehetett: valami nagyon nagy dolog van készülőben. A játék 1996-ban debütált, a Quake-szerverek ellepték a világot, és a krónikások feljegyezhették: volt olyan éjszaka, hogy több mint 80 ezer játékos 'fregelte' egymást önfeledten, 10 ezernél is több egyidejű sessionben (létrehozott játék). A világ sorsa megpecsételődött. Az év végéig közel 20 játék jelent meg Internetes kapcsolódási lehetőséggel, és három évvel később, 1999-ben a Microsoft Gaming Zone szerverein a játékos kedvű látogató már 118 online játék közül választhatott.

Ha nem tetszik, alkoss másikat...

A multiplayer játékoknak általában van egy nagy hátránya. Akármekkora fanje is az ember egyik vagy másik játéknak, könnyen ráunhat, hiszen megtanulja és kiismeri a pályákat, és egy idő után motorikussá válik a legizgalmasabb meccs is. A játékfejlesztők és -kiadók hamar felismerték ezt, és sorra jelentették meg játékaikhoz a küldetés-, és/vagy pályaszerkesztőket, és az adott játékhoz kapcsolódó szoftverfejlesztő-alkalmazásokat (SDK), melyekkel megfelelő tudás birtokában bárki elkészíthetett egy, az eredeti játék motorjára épített, de attól jelentősen eltérő módosítást (angolul: modification, röviden: mod), amelyet aztán az Internetről bárki ingyen letölthetett.

A kezdeti időkben az egyetlen küzdési mód az élethalálharc volt, vagyis a Deathmatch (DM), melynek alapelve: mindenki mindenki ellen (ha mozog, lődd le – ha nem, akkor is :))! Hamarosan megjelent egy mod, a Rocket Arena, mely az egyenlő erők küzdelmét hozta: a hatalmas arénába lépő játékos megkap minden fegyvert, muníciót és páncélt, de a továbbiakban ezzel kell gazdálkodnia – nincs power-up, elsősegélycsomag, lőszerutánpótlás. Sokak szerint egy hosszú RA-kurzus után drámaian fejlődnek a DM-béli képességek...

Egyvalami azonban hiányzott ezen játékokból: a csapatszellem. Magányos harcosok rohangáltak a pályán és irtották egymást egyetlen céllal: ki tud több „skalpot" begyűjteni. Egy Quake-fan, Dave „Zoid" Kirsch aztán két éjszaka alatt mindent megváltoztatott: ennyi idő alatt írt meg ugyanis egy teljesen új játékmódot, melyben nem „egyszemélyes hadseregek", hanem két csapat játszik – egymás ellen. A pályán található a két csapat bázisa, benne a csapatzászlókkal. A cél: ellopni és saját területünkre, az úgynevezett „capture point"-ra (elfogási pont) hozni az ellenfelek lobogóját, miközben meg kell akadályozni az ő hasonló célú törekvésüket. A játékmódot készítője Capture the Flagnek („szerezd meg a zászlót") nevezte el. Az első hivatalosan kiadott CTF, a ThreeWave, 1996 novemberében jelent meg, mint a Quake első „level expansion pack"-ja, azaz kiegészítő-csomagja, és az első napon több mint ötezren töltötték le a szerverről. A CTF forradalmasította a multiplayer játékot, és mára kötelező darabbá vált, a később sorra kerülő Unreal Tournament például hangsúlyosan CTF-„párti".

A világ túlsó felén két fiatal ausztrál programozó szintén valami csapatalapú játékmódon törte a fejét. Amit kitaláltak, annyira új volt, hogy szinte új játéknak tekinthetjük: a Team Fortress volt a Quake első osztályalapú rendszere. Az első verzióban a játékosok a Scout, Sniper, Soldier, Demolition Man, és Medic karaktert választhatták. Mindenkinek megvolt a maga feladata, erőssége és gyengesége, így tökéletes csapatmunkára volt szükség a győzelem érdekében. A TF 2.0-s verziója a Quake World első add-onjaként 1996 decemberében jelent meg, majd a 2.1-es verzióban megjelent a President, vagyis az Elnök, akinek kiemelt szerepe volt a játékban: bármi áron meg kellett védeni. Később újabb osztályok jelentek meg, például a Spy és az Engineer. A Team Fortress minden idők egyik legsikeresebb modjává vált.

1997-ben megjelent a Quake II, mely már 32 játékos egyidejű játékát biztosította, és amely újabb világhírnesség világra jöttét inspirálta: az Action Quake 2 mind a mai napig az egyik legnépszerűbb mod. Valósághűsége és akciófilmszerű jellege miatt nehéz szabadulni az általa kínált játékélménytől. Két játékmódot is kínál: egy

DM-et, valamint egy csapatjátékot, ahol mindenki kedvenc fegyverével indul, majd a csapat tábort ver valahol, megbeszélik a taktikát, kiosztják a feladatokat, és kezdődhet a küzdelem...

Szinte természetes volt, hogy a Q2 mellé elkészült a fantasztikus hangulatú Rocket Arena 2, és épp ily' természetesnek vették sokan a kezdeti híreket is, melyek arról szóltak, hogy a Team Fortress II kereskedelmi forgalomban kapható add-on-ként hamarosan megjelenik. 1997 novemberében az alapok már elkészültek, és a Quake II megjelenésével egyidőben elkezdődött a kódolás is. Ám közben történt valami...

Meglátni és megszeretni

Van a játékiparnak egy olyan, rendkívül sikeres cége, amely a kezdetektől jelen van: ez a Sierra. 1998 novemberében jelentették meg a Valve által fejlesztett Half Life-ot, amely valósággal berobbant a piacra.

TUDTAD-E?

A mod jelenlegi 1.5-ös verziója ingyenesen letölthető a [http://www.sierrastudios.com/games/tfl.5/media.html] címről!

Grafikája, játékélménye és a kifinomult AI szinte hetek alatt az eladási listák élére repítette. Ám volt egy hibája: a multiplayer rész csupán egy árva DM-et tartalmazott. Nem véletlenül: a Valve úgy gondolta, minek erőlködjenek olyan dolgon, amelyhez mások sokkal jobban értenek. Repülőre ültették a TF fejlesztőit, és megmutatták nekik a Half Life megjelenés előtti verzióját. Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt, és 1998-ban megjelent a Team Fortress Classic. A régi TF az új Half Life motorral minden várakozást felülmúlt. A TFC-ben három fő feladat van: az első a hagyományos CTF, azaz megvédeni a saját zászlót, valamint elloplni és a capture pointra hozni az ellenfélét. A második: az Elnök (President) biztonságos eljuttatása ellenséges területen keresztül egy járműhöz, amelyen el tud menekülni. Életét Testőrök (Bodyguards) védik, miközben a másik tábor Merénylői (Assassins) megpróbálják megölni őt. A harmadik cél, hogy a csapat a zászlóit elvigye a pálya bizonyos pontjaira, majd megvédje azokat. A játékban 12 karakterosztály van, és valóban hihetetlen a feelingje. És ha mindezek után azt mondjuk, hogy még ezt is lehetett fokozni...

Jófiúk és rosszak

1999-ben egy lelkes kis csapat megjelentetett egy olyan Half Life modot, melynek alapelve egyszerű, ám épp ebben rejlik nagyszerűsége. A Counter-Strike-ban két csapat, a terroristák és az antiterrorista kommandó tagjai küzdenek egymással. Négy feladat közül lehet választani: Hostage Rescue (túszszöktetés), Bomb/Defuse (a terroristáknak el kell helyezniük egy bombát a pálya egy kritikus pontján, majd az ellenfélnek hatástalanítania kell azt), Escape (a terroristáknak meg kell szökniük az antiterroristák fogságából), és Assassination (az antiterroristáknak egy fontos személyt el kell juttatniuk élve egy megjelölt pontra). Két forradalmi újítás teszi egyedivé a játékot: az első, hogy a fegyvereket és kiegészítő tárgyakat (éjjellátó, golyóálló mellény, sisak stb.) pénzért vásárolhatjuk meg, melyet a küldetések, illetve különféle feladatok végrehajtásával szerezhetünk – de el is vesztheti. Egy ellenséges karakter likvidálása például 300$-t ér, de saját csapattársunk megöléséért 3300$ büntetést kell fizetnünk... A másik nóvum: a realitás jegyében mindenkinek egy élete van! Ha valakit megölnek, a játék további részében megfigyelőként vesz részt egészen a következő fordulóig. Ebben az esetben három lehetősége van: ghost (szellem) módban szabadon „repkedhetünk" a pályán, locked chasecam (rögzített követőkamera) módban egy játékost kijelölve az ő „válla mögül" követhetjük az eseményeket, míg a freelook chasecam (szabad követőkamera) választásával a kijelölt személy „körül" forgathatjuk a nézőpontunkat. Természetesen a három

TUDTAD-E?

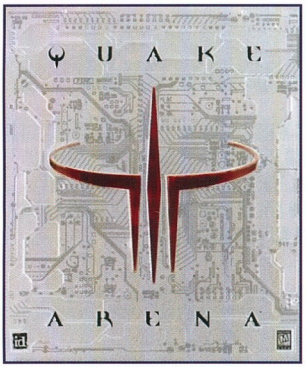
És hogy napjaink tehetséges ifjai előtt immáron nem lehetnek titkok, azt a [http://www.dcemulation.com/diablo2/mods.htm] oldal bizonyítja...

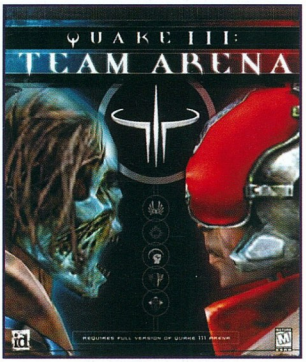
mód között bármikor szabadon változtathatunk. Ha egy játékos egy küzdelem közepén kapcsolódik be, automatikusan megfigyelő üzemmódba kerül.
A CS-nek olyan elsöprő sikere volt (2000-ben szinte minden online szaklap az év játékának választotta), hogy a Sierra idén önálló játékként jelentette meg, ezzel mintegy piedesztálra emelve a modokat.

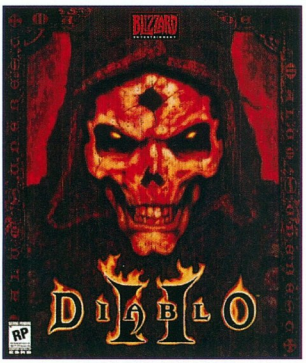
Feltétlenül meg kell említenünk még két fontos szereplőt: az egyik a CTF-nél már említett Unreal Tournament, az Epic legendás játékának, az Unreal-nek a hivatalos mutiplayer kiegészítője (de még ennek is van modja, Unreal Fortress néven), a másik a Starsiege: Tribes, a Sierra nagysikerű online játéka. (Az Interneten publikált felmérések szerint egy-egy alkalommal annyi játékos játszik a CS-vel, mint a Quake III-mal, az UT-vel és a Tribes-szal összesen!) És mostanra a vérbeli játékrajongóknak már bizonyára hiányérzetük támadt. Nem véletlenül...

Csata.háló

A Blizzard amerikai játékfejlesztő cég 11 éve van jelen a piacon, és nevük napjainkra egybefonódott a minőségi szórakoztatással. Gondozásukban olyan legendás játékok jelentek meg, mint a Warcraft I és II, a Starcraft és kiegészítője a Brood War, valamint a Diablo I-II. Ezek a játékok mind a mai napig a toplistákon szerepelnek, és a Blizzardnak természetes volt, hogy ezen játékokat elérhetővé tegye az online játékok szerelmeseinek, ezért létrehozta a Battle.net







nevű ingyenes szolgáltatást, melyen keresztül a fent felsorolt játékok tulajdonosai élvezetes csatákat vívhatnak egymással. A Blizzard sajátos stratégiája, hogy játékai kódját nem adja ki, épp ezért nemigen találkozhatunk modokkal, bár a Camelot System-nek valahogy mégis sikerült összehoznia egy StarCraft-módosítást StarDraft néven.

Itt kell megemlítenünk egy fontos tudnivalót: sajnos, mint minden más játékban, az online játékokban is megjelentek a csalók. A netről tucatjával lehet letölteni olyan programokat,

TUDTAD-E?

1999-ben a 989 Studios (korábban: Sony Interactive Studios) PC-s és online divíziója egyesült, és megalapította a Verant Interactive Inc. nevű független játékfejlesztő stúdiót, ahol olyan MMO-k születtek, mint a Tanarus, tankcsata – [http://www.station.sony.com/tanarus], a Sovereign, RTS – [http://www.station.sony.com/sovereign], a Planetside, FPS – [http://www.station.sony.com/planetside], valamint két szenzációs MMORPG: a Star Wars Galaxies és az EverQuest [http://www.station.sony.com/starwars], [http://everquest.station.sony.com].

amellyel az egyes játékokban szereplő karaktereket tetszőlegesen át lehet alakítani, így például a Diablo online verziójában találkozhatunk olyan ellenfelekkel, akik 1-es szinten maximális tulajdonságokkal bírnak. Épp ezért a Blizzard a Diablo II-től újított: ezentúl a karakterek a Battle.net szerverén tárolódnak, így nem lehet „felspécizni" őket. Üdvözlendő ötlet, hiszen a csalók könnyen elvehetik az egyszerű (és főleg a kezdő) játékos játékkedvét.

Frag, frag, frag vagy frag, ping, lag?

Az itt felsorolt játékokhoz már komolyabb vas szükségeltetik (PII, Athlon), és minimum 128 MB RAM-mal vágjunk neki az éjszakának, de a mai memóriaárak mellett még egyszer ennyit nyugodtan belepakolhatunk gépünkbe, megéri! És itt van igazán jelentősége a kapcsolat milyenségének. Nem hiába említettük a bevezetőben a nagysebességű (sávszélességű) kapcsolatot, hiszen csak ezen keresztül érhetünk el teljes és szabad játékélményt. Természetesen azoknak sem kell lemondaniuk az online játékról, akiknek csak analóg, modemes elérésük van. Kapcsolódás előtt áttekinthetjük a rendelkezésre álló szervereket, és itt általában a szerver neve és a rajta futó játékmód, valamint a játékosok maximális és jelenlegi száma mellett megtalálhatjuk a ping (elérési idő) értékét. (A pingelés egy teszt, amelyben az egyik gép elküld egy kis csomagot, amelyet a fogadóállomás visszaküld, a küldő pedig méri a közben eltelt időt, milliszekundumban.) Egy 48 kbps körüli kapcsolattal semmiképpen ne kapcsolódjunk 300-as ping feletti szerverekre, mert frag helyett csak laggolni fogunk. (A lag szintén „szakszó", késést, késedelmet, lemaradást jelent, vagyis azt a jelenséget, amikor „állni látszik az idő", hiába nyomkodjuk a gombokat, nem mozdulunk, vagy csak igen nagy „spéttel", védtelen célpontot szolgáltatva ezzel ellenfeleinknek.) Minél kisebb a ping értéke (100 alatti lenne az ideális, de egy 150-170-200 körüli értékkel már próbálkozhatunk), annál akadozásmentesebb a játék. Sajnos a lassúságban néha a játékfejlesztők is ludasak: egy online játékból a programkód megfelelő optimalizálásával jó pár lóerőt ki lehetne még csikarni, de ez egyre gyakrabban elmarad. Hiába, a nagy vizen túl, gigahertzes procik, gigányi memóriák, elérhető csúcskategóriás grafikuskártyák és metróalagút méretű sávszélesség mellett ez talán még érthető is. Egyszer kellene idehaza egy játékfejlesztő konferenciát tartani, melynek keretében a külhoni programozó urakat le kellene ültetni a magyar átlagcsalád átlagvasa elé, és az átlagvonalon csúcsidőben gémeltetni őket egy jót…

Varázsszó

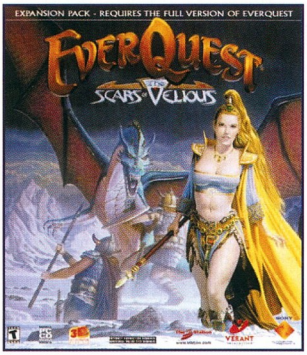
Mostanában a Kedves Olvasó léptennyomon találkozhat egy rejtélyes szóval: MMORPG. Hulljon le a lepel: a mozaikszó az angol Massively Multiplayer Online Role-Playing Game kifejezés rövidítése (kifejezetten többjátékos üzemmódú, online szerepjáték). Láss csodát: az MMORPG nem más, mint egy grafikus MUD! A játékos csatlakozáskor generál magának egy karaktert (minden szabály megegyezik az RPG-játékokkal, tehát vannak fajok és osztályok, valamint különféle tulajdonságok, ezek megválasztása befolyásolja aztán a további játékmenetet), majd belép a szerver által generált hatalmas világba. Ezen játéktípus jellemzője, hogy egyidejűleg ezernél is több (!) játékos kapcsolódhat be a szerverre, amely ebben az esetben a játékmester, azaz az események irányítója. Aki először kipróbál egy ilyen játékot, valószínűleg örökre rabja lesz a hihetetlen játékélménynek, hiszen a szembejövő karakterek mindegyike (leszámítva az NPC-ket) egy-egy játékos a való világ valamely pontjáról. Természetesen lehet magányos farkasként bolyongani a világban, de előbb-utóbb mindenképp érdemes csatlakozni egy csoporthoz, mert nincs annál nagyszerűbb feeling, mint ahogy egy közösséghez tartozva különféle küldetéseket és feladatokat hajtunk végre.

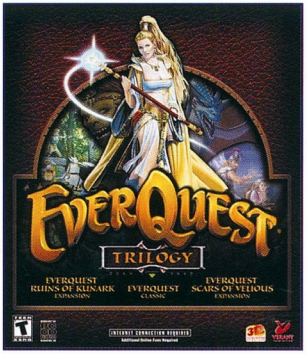
A jövő pedig beláthatatlan, a telekommunikáció fejlődésével és az alakulóban lévő Internet 2-vel valószínűleg előbb-utóbb összemosódnak a fogalmak, a napi 24 órás, állandó kapcsolat mellett az online szó elveszti eredeti jelentőségét, és észre se fogjuk venni, hogy az Interneten játszunk. Ez azért némi félelmeket is kelthet bennünk, de ez már egy másik téma lehetne…

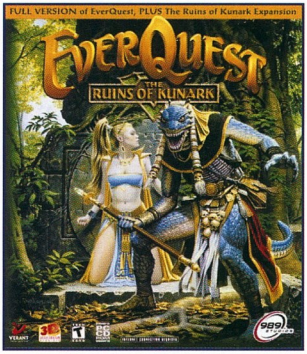
Kredenc

EVERQUEST

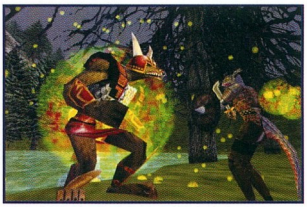
AZ EVERQUEST VALÓSZÍNŰLEG MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB ÉS LEGNÉPSZERŰBB NETES JÁTÉKA, MELYBEN 12 FAJ 14 OSZTÁLYÁNAK VALAMELYIKEKÉNT NORRAH VILÁGÁNAK VÉGTELEN TÁJAIN, HÁROM HATALMAS KONTINENSEN, MÁS DIMENZIÓKON ÉS LÉTSÍKOKON BOLYONGVA KELL MEGFELELNÜNK A KIHÍVÁSOKNAK, VALÓDI 3D-S KÖRNYEZETBEN. AZ EQ-HOZ MEGJELENT MÁR KÉT KIEGÉSZÍTŐ IS, RUINS OF KUNARK ÉS SCARS OF VELIOUS NÉVVEL. A JÁTÉKOKAT CD-N KELL MEGVÁSÁROLNUNK, ÉS SAJNOS AZ ÚJ IDŐK SZELLEMÉBEN AZ ÉLMÉNYNEK TOVÁBBI ÁRA IS VAN: HAVI 10$ KÖRÜLI ÖSSZEGET KELL LESZURKOLNUNK. EHHEZ HOZZÁ KELL SZOKNUNK, AZ ONLINE JÁTÉKOK EBBE AZ IRÁNYBA MOZDULNAK EL.







- Hogyan sikerült rászokni erre a játékfajtára, avagy hogy kezdődött minden?
- A többszemélyes játékok mindig is bajnokok voltak, egy egyszerű lövöldözős játék - ha többen játszhatják - sokszor hosszabb időre lekötí az embereket, mint egy összetett kalandjáték. Aki már sok-sok egyszemélyes játékot végigjátszott, keresi a nagyobb, hosszabbtávú kihívást. Az EverQuest óriási játék, a térkép mérete, a tárgyak, szörnyek száma több nagyságrenddel meghaladja az egyszemélyes játékokban találhatókét. Ha mindez nem lenne elég, többszemélyes volta közel megunhatatlanná teszi. Az EQ és a többi hasonló program a számítógépes játékok evolúciójának következő lépcsője, természetes, hogy minden játékosnak ki kell próbálnia.
- Mik a lehetőségei Magyarországon egy EQ-játékosnak, avagy mik az alapvető feltételek ahhoz, hogy itthonról bekapcsolódhass a játékba?
- A játék hardverkövetelményei nem egetverőek, ezt minden, jelenleg piacon levő játékokkal játszó ember gépe bírni fogja. Ami inkább költségessé teszi a dolgot, hogy kell hozzá egy korlátlan Internet-hozzáférés, és persze az ehhez kapcsolódó telefonszámla. A játék megvásárlásán kívül, ami 10000 Ft körül van (itthon is kapható), havidíjat kell érte fizetni, havonta 10 dollárt. Tehát ez a hobbi cirka havi 10000 Forintba kerül. A net sebességéről, az EQ játszható Magyarországról, de bizonyos internetszolgálatóknál kevésbé, mint másoknál.
- Havonta átlagban mennyi időt töltötök a csapattal együtt a játékon belül?
- Mindenki akkor lép be, amikor ideje engedi, van, aki napi 8-10 órát játszik, van, aki heti 10-15 órát. Nem úgy kell elképzelni, hogy az összes magyar mindig együtt barangol, bár egy szerveren vagyunk, a magyarok több céh (guild) tagjai, de azért tartjuk a kapcsolatot, vannak kisebb csoportok, akik együtt játszanak.
- Köszönjük Tihor Miklósnak, hogy válaszolt a szerkesztőség kérdéseire.



SLAVELAND

2 évvel ezelőtt kezdődött az egész... Eppen elkezdődött a főiskola, és hamar rájöttem, hogy sokkal értelmesebb dolgokkal is le tudom kötni magam, mint analízis- és fizikajegyzetek körmölgetésével... De a valódi ok, hogy belekezdtem ebbe, nem ez volt. Sokan kérdezték, hogy vajon a pénz miatt vágtam-e neki. Nem elsősorban. Megfogott, hogy egy teljesen új világot építhetek fel, amelynek egyedi hangulata, arculata van... Tehát megálmodtam a SlaveLand-et, ahol a játékosok saját földönkívülit nevelhetnek.

Szóval 2 évvel ezelőtt papírra vetettem az ötleteimet, és elkezdtem összeterelgetni a fejlesztőcsapatot – amennyiben 2 ember csapatnak minősül: egy programozót kerítettem magam mellé, és miután egyeztettük a terveket, 2 hónap alatt elkészült az engine: Terszt programozott, én pedig design-t gyártottam. Hozzá kell tennem, hogy egyikünk sem foglalkozott főállásban a játék készítésével, ahogy most sem. Nekem – mint említettem – ott a főiskola, Terszt pedig napi 8 órát tölt a munkahelyén. Tehát szabadidőben, kényelmesen készülgetett az első tesztverzió.

Decemberben már volt látható eredménye a munkánknak, azonban a nyilvános bétatesztelés csak márciusban kezdődhetett el, mert ekkorra jutottunk el arra a szintre, hogy a játék az első elképzeléseknek megfelelően már játszható volt: lehetett a lényt etetni, különböző harci technikákra tanítani, fegyvereket, pajzsokat venni neki, és csatázni egymás lényei ellen.

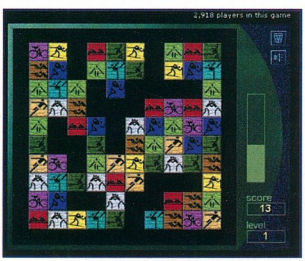
A 2000. július 2-i nyitás óta folyamatosan növekszik a látogatottság, bár – ahogy egy online játéknál elvárható – nyaranként felére esik vissza, mivel az iskolából játszók jelentős része ilyenkor nem tud internetközelbe jutni. Szerencsére szeptemberben újra visszajönnek ;-). Most, iskolakezdés után kb. napi 4000 látogatónk van. Ez lehet sok, lehet kevés, attól függ, honnan nézzük. Összességében véve lehetne több is, azonban a szerver számára igencsak megterhelő, hogy a látogatók fele este 6 és 7 között teszi tiszteletét kedvencénél, így ebben az időszakban előfordult, hogy belassult az egyébként gyengének nem nevezhető szerver (Dual PIII-500, 764MB RAM; a szerver az Euroline '98 Kft. tulajdona), de szerencsére a probléma megoldását már megtaláltuk.

Meg kell említenem, hogy tavaly decemberben egy programozóval bővült a csapat (O.G), és azóta is változatlan a felállás. Mindhárman egyetértünk abban, hogy egy olyan online játék, mint a SlaveLand, sosem állhat meg a fejlődésben; lényegében mindig bétaverzió marad, a játékosok tesztelik, mi pedig haladunk előre. Nem biztos, hogy rohamléptekben, de haladunk, és legfőbb célunk az, hogy a játékot minél egyedibbé, különlegesebbé tegyük. Ehhez rengeteg ötletünk van, és azt kell hogy mondjam, a fantáziánk jelentős előnyre tett szert a megvalósításhoz képest. Egy életre elegendő ötletünk gyűlt össze, akár egy teljesen különálló játék is alkotható lenne belőlük. Sokan szeretnék, ha a játék fő irányvonala nem(csak) a csata lenne, mint jelen pillanatban, és mi ezt az utat szeretnénk követni a jövőben. Persze, a sokak által kedvelt csatát is kissé átalakítva bár, de megtartjuk – ezen dolgozunk most.

Végszóként el szeretném mondani, hogy leginkább mégis arra a légkörre vagyunk büszkék, amely kialakult a SlaveLand játékosai között: kellemes társaság, akikkel az ember szívesen tölti a szabadidejét, miközben egy izgalmas, folyamatosan fejlődő játékkal játszhat. Ha kedvet kaptál, látogass el a www.slaveland.hu címre. Jó szórakozást ;-).

fono

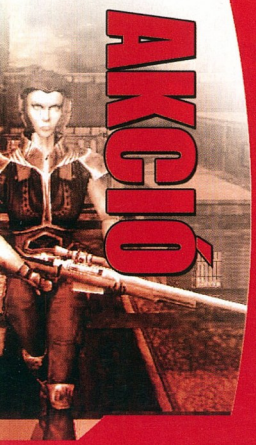
GAMING ZONE



A külföldiek privilegizált helyzetben voltak már korábban, habár manapság már itthonról is akadozásmentesen használható a Microsoft Gaming Zone nevezetű játékportálja, ahol nem meglepő módon többek között a legtöbb MS-játék online módon is elérhető. Ha körülnézünk az oldalon, találhatunk ingyenesen játszható Java-alapú társasjátékokat, ezek a következő kategóriákba lettek besorolva: Puzzle & Trivia, Card & Board, Zone Casino, Zone Kids, Free & Fun. Valamint a "retail", azaz boltban kapható kereskedelmi termékek közül itt található meg az Age of Empires-sorozat, a MechWarrior 4, a MechCommander 2, a Links 2001, a Midtown Madness 2, és még sorolhatnám. Egyes játékokhoz szükséges a regisztráció is, amely azonban teljesen ingyenes (persze, az Asheron's Call esetében ez kicsit másképp van :)), így annak, aki rendelkezik a megfelelő sávszélességgel, érdemes ide is ellátogatnia.

GAMEBOX

A Dynamic Systems-nek köszönhetően a www.gamebox.hu oldalon hamarosan magyar szerveren keresztül is játszhatjátok a népszerű Unreal Tournament nevezetű játékot - azt hiszem, ez mindenki számára örvendetes hír. Érdemes lesz figyelni az oldalt, mert remélhetőleg hamarosan további nagynevű játékok számára is találhattok majd itt magyar szervert.



A TERRORTÁMADÁS HATÁSA A JÁTÉKIPARRA

2001. SZEPTEMBER 11-ÉN OLYAN FELVÉTELEKET LÁTHATTUNK A CNN ÉLŐ ADÁSÁBAN, MELYEKET KORÁBBAN CSAK FILMEKBEN, VAGY JÁTÉKPROGRAMOKBAN TUDTUNK VOLNA ELKÉPZELNI. TERRORISTÁK ÁLTAL ELTÉRÍTETT UTASSZÁLLÍTÓ REPÜLŐGÉPEK HAJTOTTAK VÉGRE TÁMADÁST AZ USA KÉT NAGYVÁROSA ELLEN.

Az élet szinte minden területén, így a játékprogram iparágban dolgozókat is érintették a támadás hatásai és következményei. Szerencsére nincs tudomásunk közvetlen emberi veszteségekről a játékcégek részéről, de a Take 2 Interactive és az Activision-nek bedolgozó Marvel irodáit több napra ki kellett üríteni, mert mindkettő Manhattan lezárt részén található. A négy napos kényszerszünet idején a fejlesztések, a tesztelések és a minőségellenőrzések leálltak, emiatt a Take 2 jelentős gazdasági veszteségekről és jónéhány játék elhalasztásáról, azok tartalmának megváltoztatásáról adott tájékoztatást: a Grand Theft Auto 3 és a Smuggler's Run 2 PS2-es játékok megjelenése egy hónapot, míg a Max Payne PS2-es változata nagyjából egy negyedévet fog csúszni. A Take 2-nál bíznak abban, hogy a nagy várakozással körülvett PC-s játékokat (pl. Maffia, Duke Nukem Forever) nem fogja érinteni a késlekedési hullám. A Marvel-nél szintén csúsznak a megjelenések, a Spider-Man játékok konzolos verziói közül az összes később jelenik meg. A PC-s Pókembert ez nem érinti, lévén hogy már sorozatgyártás alatt volt a játék a merénylet idején.

A legnagyobb kiadóként emlegetett Electronic Arts példás gyorsasággal reagált a hírre. Mindjárt másnap leállította a Majestic nevű népszerű online szolgáltatását, a szükséges módosítások elvégzése miatt. Ezt egy héttel később újraindították, és a kiesett hétre nem számolták fel a használati díjat. Az EA ezenkívül bevonatta a Red Alert 2 játékokat az üzletekből – mivel annak borítóján a romos NY városképe látható – és visszatartotta a Red Alert 2 küldetéslemezének, a Yuri's Revenge-nek megjelentetését is.

14 ... Filmes játékok
16 ... Return to Castle Wolfeinstein multiplayer teszt
17 ... Callsign: Charlie
18 ... Chaser
19 ... Serious Sam: The Second Encounter
20 ... Tom Clancy's R6: Rouge Spear Black Thorn
22 ... PlanetSide
24 ... Codename: Outbreak
28 ... Spider-Man
30 ... From Dusk Till Down

TARTALOM

Az Arush Entertainment egy még meg nem nevezett Duke Nukem játék módosításait jelezte, hiszen hősünk New York városában tette volna a dolgát, többek között a World Trade Center környékén. Addig is a játék logóját és az előzetes videót is bevonták.

Múlt számunkban írtunk a JooWooD éppen elkészült háborús stratégiájáról, a World War III: Black Gold-ról. A cég ebben az esetben is bizonytalan időre elhalasztotta a megjelentetést.

A Fishtank esetében a Beam Breakers szorult némi alakításra, hiszen a jövőben játszódó, Ötödik Elem-szerű autóversenyből is el kellett távolítani a Világkereskedelmi Központ tornyait.

A Shrapnel Games online játékkiadó cég október közepéig összes webes forgalmának 5%-át ajánlotta fel a Vöröskereszt számára.

A Digital Leisure is elhalasztotta Crime Patrol nevű játékának piacra dobását. Ebben a játékos egy rendőrt alakított volna, aki drogterjesztőkkel és terroristákkal veszi fel a harcot.

A Ubi Soft az ebben a számunkban ismertetésre kerülő, Tom Clancy-féle Black Thorn megjelenését tolta el, jövő év tavaszáig.

A legkézenfekvőbb változtatásra a Microsoft Flight Simulator 2002-nél lehetett számítani, ám a szoftveróriás sokáig nem nyilatkozott ezzel kapcsolatban (a játék a legutolsó fejlesztési fázisban tartott, talán ezért is vacilláltak annyit, bevonják-e avagy sem). A tragédia másnapján csak a frissen elindított Halo honlapot lőtte le (a Halo részben szintén New Yorkban fog játszódni), hogy új képeket és megjelenési időpontot kreálhassanak. A Flight Simulatorral kapcsolatban csak 3 nappal később adtak ki közleményt – miután a Sky News televízió elkezdte boncolgatni, gyakorolhattak-e a terroristák a sorozat korábbi tagjaival – miszerint a cég visszatartja a szimulátor megjelentetését, és eltávolítják belőle az ikertornyokat (nem módosítják azonban az ütközésvizsgálatot, tehát ezután is nekirepülhetünk épületeknek), melyeket üres területtel helyettesítenek. Szintén kiadnak egy frissítést a régebbi Flight Simulator részekhez, mivel ezek bevezető videójában egy repülő ütközik felhőkarcolónak. Hozzátartozik az történethez, hogy a Microsoft ezek után 10millió dollárt ajánlott fel mentési és helyreállítási munkákra, és csatlakozott a vezető internetes cégek American Liberty Partnership néven – Bush elnök által indított – programjához, mely az eltűntek és hozzátartozók egymásra találását segíti. A Metal Gear Solid X is módosításra szorul, hiszen az X-BOX-os program szintén New York-ban játszódik majd.

1. Half Life	Sierra
2. Quake III: Arena	Activision
3. Jedi Knight	LucasArts
4. No One Lives Forever	Fox Interactive
5. Alien vs. Predator	Fox Interactive
6. Max Payne	Gathering of Developers
7. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
8. Star Trek: Elite Force	Activision
9. Unreal Tournament	GT Interactive
10. Grand Theft Auto 2	Take 2 Interactive

TOP 10

Medal of Honor	2001/10	Electronic Arts
C&C: Renegade	2001/10	Electronic Arts
Mafia	2001/11	Take 2 Interactive
Frank Herber's Dune	2001/11	Cryo Interactive
Soldier of Fortune	2001/11	Activision
Aliens vs Predator 2	2001/11	Fox Interactive
The Shadow of Zorro	2001/11	Cryo Interactive
Duke Nukem Forever	2001/12	Take 2 Interactive
Op. Flash: Red Hammer	2001/12	Codemasters
Die Hard: Nakatomi Plaza	2002/01	Sierra

ELŐREJELZÉS

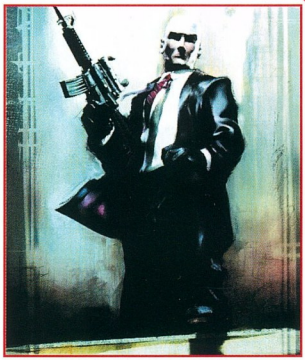
HITMAN 2

EIDOS INTERACTIVE ● IO INTERACTIVE ● WWW.IOI.DK

Miután a Hitman: Codename 47 végén hősünk lemészárolta ellenfeleit, szögre akasztotta távcsöves puskáját és elvonult a világ elől. Az elkövetkező hónapokat egy szicíliai kolostorban töltötte, ahol Vittorio atyával közösen próbálták megfejteni a múltja körüli rejtélyeket. Az egykori bérgyilkos egyetlen célja az maradt, hogy megfejtse, ki is ő valójában. Természetesen nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy kitaláljuk, hősünk rövid időn belül leakasztja a szögről azt a bizonyos fegyvert.

Nagyjából így indul a tavalyi sikerjáték folytatása, valamikor a jövő év elején. A történet fordulatairól profi forgatókönyvíró alkalmazásával gondoskodik az IO Interactive. A játékot nem az esztelen mészárlás, sokkal inkább a precíziós, ártatlan áldozatoktól mentes végrehajtási mód jellemzi. Az akciókat szerencsére FPS szemszögből hajthatjuk majd végre, szemben a konzolos változatok 3rd person megoldásával. A játék zenéjét az első részhez hasonlóan Jesper Kyd jegyzi, melyet a Magyar Rádió Filharmonikus Zenekara ad elő! A zenéket itt Budapesten veszik fel, és a 60 zenész mellett még egy 50 tagú kórus is részt vesz benne.

Sok bírálat érte az első rész mentési rendszerét. Ezúttal egy teljes értékű mentésfunkciót találunk majd a játékban, ám menteseink száma egy adott küldetésen belül limitálva lesz (a'la Soldier of Fortune).



NECROCIDE

ELECTRONIC ARTS ● NOVALOGIC ● WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES/NECROCIDE/BODY_INDEX.HTML

A Novalogic 2002 márciusára halasztotta a Necrocide: The Dead Must Die nevű FPS játékának megjelenését. Indoklása szerint – bár a Necrocide már most is meglehetősen jól kinézett játék – némi időre még szükségük van az engine további tökéletesítéséhez, a minél nagyszerűbb játékélmény biztosításához.

A Necrocide-ban az emberiség sorsa egyetlen hölgy, történetesen egy megtért vámpírnő kezében van. A tökéletes és kellően nyomasztó képi világ megteremtéséhez a Novalogic (legalábbis bizonyos körökben) ismert neveket kért fel, így a játék fejlesztésében részt vesz Brom, Oscar Chichoni és Isabel Molina is.

A Novalogic emellett gőzerővel fejleszti a novemberben megjelenő Comanche 4-et, és még két másik játékprogramot is.

SPEEDBALL ARENA

MÉG NINCS ● BITMAP BROTHERS ● WWW.SPEEDBALLARENA.COM

Az ősi Commodore-os korszakban született meg a Speedball nevezetű játék, mely hatalmas sikert aratott a játékosok körében, elsősorban Amiga géptípuson. A Bitmap Brothers a legenda feltámasztására készül, hiszen javában fejleszti a Speedball 3-at, Speedball Arena néven. Ez egy akció-sport játék lesz, mely a közeli jövőben játszódik. Az emberek sport iránti fogékonysága leginkább a mai pankráció jövőbeni kivetülése felé irányul. Ez magyarul annyit tesz, hogy agresszív dolgokat akarnak látni. Ezért a Speedball egy extrém rögbihez hasonlítható leginkább, mely a brutalitás mind nagyobb fokozására épül.

Az első Speedball 1989-ben jelent meg, melyet három évvel később követett a folytatás, szintén a Bitmap Brothers fejlesztésében. A második rész már lehetőséget kínált játékosok vásárlására is. A 2002-ben megjelenő Speedball Arena a mai kor követelményeire alapozva, de az alapkoncepciót változatlanul hagyva készül. A fejlesztők a multiplayer akcióra koncentrálnak elsősorban, az Interneten kizárólag emberi játékosokból összeálló csapatok is szerepeltethetőek lesznek, amit a későbbiekben online bajnokságokkal kíván megtámogatni a Bitmap. Szintén kiemelt helyen kezelik majd a klánokat és a mod-ok szerkesztését. A „sportolóink" átmozgathatóak lesznek a helyi csapatokból online együtteseinkbe. Szintén újdonságként jelenik meg a class-rendszer, vagyis a különféle képességű, specializálódott karakterek bevezetése. Emellett természetesen helyet kap az egyjátékos mód is. A brutalitást fokozott full-contact összecsapásokkal kívánják gerjeszteni, tehát látványos ütközésekre lehet majd számítani.

A játék a legfrissebb Unreal technológiára épül, némi ízelítőt kínálva az Unreal 2 képességeiből. Mintegy 30 aréna áll majd rendelkezésre. Ennél több információt jelenleg nem lehet kihúzni a Bitmap Brothers-ből, sőt kiadó hiányában még hivatalos megjelenési időpont sincsen, mindössze annyi tudható, hogy valamikor a jövő év folyamán várható a megjelenés.

FILMES JÁTÉKOK

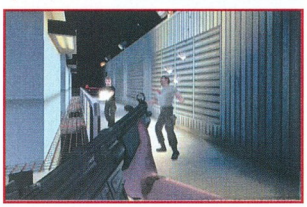
FRANK HERBERT'S DUNE

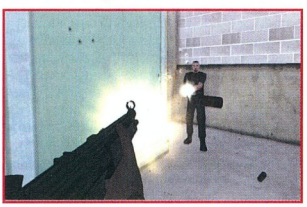
CRYO INTERACTIVE ● WIDESCREEN GAMES ● DUNE.CRYOGAME.COM

Frank Herbert 1965-ös mesterműve, a Dune világára alapozva már számos játékprogram látott napvilágot. A következő még idén megérkezhet, a leginkább az első játékhoz hasonlító akció-kaland ötvözet formájában. Az első Dune programot egyébiránt szintén a Cryo követte el még 1992-ben, megalkotva ezzel a világ első CD-ROM alapú játékát. Közel tíz év után a cég ismét hozzányúlt a témához, köszönhetően annak, hogy sikerült megszereznie a Frank Herbert's Dune című, határás TV-sorozat lincenszét. A fejlesztést az az Olivier Masclef irányítja, akit az Outcast kapcsán ismerhettünk meg. A játék története 10191-ben játszódik, az Atreides és Harkonnen-háborúskodás kellős közepén (ismerős korszak, nem igaz?). Paul Atreides-t irányítva kell majd egyesülnünk a fremen csapatokkal, és segítenünk őket a bolygó függetlenségének visszaállításában. A sztori a Fremenekkel töltött két évet öleli fel, mialatt Paul – köszönhetően a Harkonnen silók és finomítók ellen sikeresen elkövetett szabotázsakcióknak és támadásoknak – a Fremen nép megbecsült tagja lesz. A játék 2/3 részt akció, 1/3 részt kaland elemeket tartalmaz majd, megjelenését november végére időzíti a Cryo.

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

SIERRA ● PIRANHA GAMES ● WWW.PIRANHA-GAMES.COM





A „Szükségállapot" után Amerikában jelenleg a „Drágán add az életed" a legtöbbet kikölcsönzött film a videotékákban. Bruce Willis eddigi leginkább testhezálló szerepében egy hatalmas irodaházban, magányosan, cipő nélkül, ellenben egy rakás fegyverrel felvértezve veszi fel a harcot a terroristákkal. A Die Hard: Nakatomi Plazaban hasonló történetre számíthatunk egy kellemes FPS játékba oltva. A LithTech motorral hajtott programban a filmből ismert épület negyven emeletén kell rekordmennyiségű fickót hidegre tennünk. A 40 küldetésben számos olyan helyszínt és jelenetet ismerhetünk meg, ami a filmben nem szerepelt. Újdonságként az erőnlét és a morál alkalmazását emelhetnénk ki, ami kihatással van a túszok reakcióira és a terroristák agressziójának mértékére. Nagy szerepet kap a lopakodás és a meglepetésszerű támadási technikák alkalmazása. A fő cél természetesen a robbanóanyagok megtalálása, a terroristák semlegesítése és a túszok kiszabadítása lesz. A játékot eredetileg idén novemberre tervezték megjelentetni, de nemrégiben – sok más játékhoz hasonlatosan – ezt is 2002-re tolták át.

PLANET OF THE APES

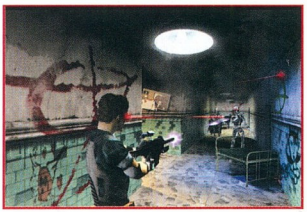
UBI SOFT ● FOX INTERACTIVE ● WWW.VISIWARE.COM

Mintha csak a mozifilm bemutatójához igazították volna a Majmok Bolygója játék megjelenését! Az újság leadásakor nyugaton már majdnem kapható a játék, azonban a francia Visiware alkotása a hazai boltokat egyelőre kerüli, feltehetőleg megvárja, míg mi is írunk róla egy ismertetőt. Elöljáróban annyit, hogy külsőnézetes akció-kaland ötvözetről van szó, története a filmek és Pierre Boulle regényére épül.

TERMINATOR

INFOGRAMES ● PARADIGM ENTERTAINMENT ● WWW.PE-I.COM

Az Infogrames – miután megszerezte a linenszjogokat – gőzerővel vettette bele magát a Terminator első két részére alapuló játékok készítésébe. Jelenleg 4 project van folyamatban, és ebben ugye még nincsenek benne a T3 alapú játékok. Az első Terminator program 2002 tavaszán, külsőnézetes akciójáték formájában érkezik, története a jelenben és 2029-ben – a világháború sújtotta jövőben – egyaránt játszódik. A játékot minden elképzelhető platformra, még Mac-re is elkészítik.



THE SHADOW OF ZORRO

CRYO INTERACTIVE ● IN UTERO ● ZORRO.CRYOGAME.COM

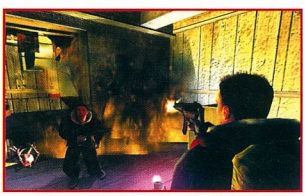
A francia In Utero nagyjából egy éve vágott bele a legújabb Zorro játék fejlesztésébe. Ám ahelyett, hogy az eredeti TV-sorozatot, vagy az Antonio Banderas-féle legújabb feldolgozást vették volna alapul, alapos kutatómunkát folytattak Zorro-témában, és egy teljesen új történetet kerítettek maszkos hősünk köré. A külsőnézetes akciójátékban kardunk helyett jónéhányszor kalandori képességeinket és logikánkat is használni kell majd, bár ennek mikéntjéről még nincsenek pontos információk. A Thief-hez hasonlóan itt is nagy szerepe lesz a magas fokú lopakodás-technikák alkalmazásának. Az mindenesetre biztató, hogy már idén novemberben Tornádó nyergébe pattanhatunk.

JUDGE DREDD VS DEATH

MÉG NINCS ● REBELLION ● WWW.REBELLION.CO.UK

A Rebellion – miután elkészítette az Aliens vs Predator-t és a Gunlok-ot – szépen nekilátott a tavaly megszerzett 2000 A.D. képregénycsalád legnagyobb hőse, Judge Dredd kalandjai játékváltozatának készítéséhez. Dredd bíró története egy FPS játék keretében bontakozik majd ki – sajnos csak valamikor jövő év végén – egy vadonatúj grafikus engine bemutatkozásával egyetemben (a Rebellion mindig is büszke volt arra, hogy nem dolgoznak külső fejlesztő engine-jével, játékaikhoz sajátot készítenek). A sztoriról még semmit sem tudni, hiszen gyakorlatilag nem is létezik: a fejlesztők az engine alapjain dolgoznak egyelőre. Az mindenesetre biztató, hogy a munkálatokba bevonják majd a képregények történetíróit és grafikusait is. Mega City One összes fontosabb helyszínét bejárhatjuk majd (Aggro Dome, Smokatorium, Resyk, Power Tower), melyet a képregény 25 éves történelme során megismerhettünk.

Hosszabb távú kalandozásokra azonban nem számíthatunk, a „Törvényszolgán" való száguldozás egy következő játék terveiben szerepel. Fegyverek tekintetében egyelőre a „Törvénytevő" ismert, de ez 7-féle lövedéket képes kilőni. Multiplayert terveznek ugyan, de ennél többet nem lehet tudni róla. Viszont a külső fejlesztésű mod-okat támogatni fogja a program.



THE THING

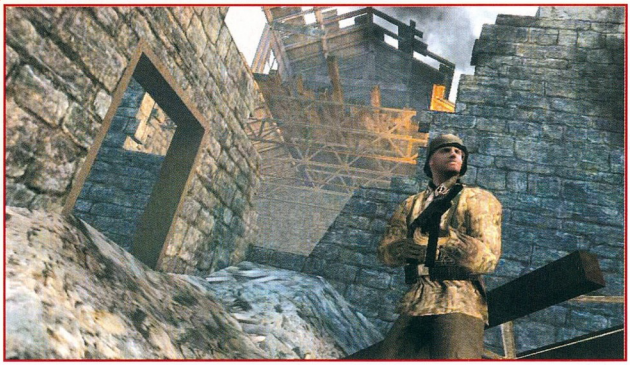
SIERRA ● COMPUTER ARTWORK ● WWW.ARTWORKS.CO.UK/THING.HTM

John Carpenter 1982-ben megjelent, „A Dolog" c. filmjében Kurt Russell küzdelmeit láthattuk egy félelmetes földönkívüli lénnyel. 11 évvel később, az Evolvát fejlesztő londoni Computer Artworks most a Universal Interactive Studios felkérésére folytatja a történetet, és egy helyes túlélő horrort fabrikál belőle. A játék története három hónappal a film utolsó képkockái után veszi kezdetét, amikor is Blake és a katonai mentősztag a támaszponton történtek részletes kivizsgálásán fáradozik. Az átlagos túlélő horrorokkal ellentétben itt nem egyedül, hanem csapatban kell felvennünk a harcot a ránktörő rémségekkel szemben. Csapatfőnökként figyelnünk kell a morál magasan tartására és a félelem visszaszorítására, mindemellett folyamatosan figyelnünk kell társainkat, nem fertőződtek-e meg időközben. Csapatunkban a katonák mellett mérnököket (ajtónyitás, gépek bekapcsolása és játékmentés(!) feladatkörökre) és medikusokat (gyógyítás és moráljavítás céljából) találunk. A játék grafikájáról csupa jókat lehet hallani, az átvezető mozik minőségére pedig a Universal neve a garancia. Megjelenése 2002 elejére várható.

LA FEMME NIKITA

INFOGRAMES ● INFOGRAMES

Nikita története bejárta már a világot, a francia eredeti után az amerikaiak is megalkották a maguk Bridget Fondás verzióját. Most ismét a franciákon a sor, Nikita ezúttal játékprogram formájában tér vissza. Főhősnőnk – a bűnözőből lett kém és bérgyilkos – a Section One nevű antiterrorista csoport tagja. Társával és mentorával, a technikai szakértő Michael-el a Red Cell nevű terroristacsoport ellen veszik fel a küzdelmet. A csapat további tagjai a Section One-t vezető Madeline, a fegyverspecialista Walter és a kódfeltörő Birkoff. A játék az egyszemélyes akciók és kooperatív műveletek ötvözete lesz, egy fordulatos történettel megtámogatva. Nikitát avagy Michael-t irányítva 6 nemlineáris küldetést kell végrehajtanunk a Föld különböző pontjain. Megjelenése valamikor az év végén várható.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
MULTIPLAYER TESZT

▸ ACTIVISION ● NERVE SOFTWARE ● WWW.CASTLEWOLFENSTEIN.COM ◂

A WOLFENSTEINT ÖVEZŐ HATALMAS TITKOLÓZÁS KÖZEPETTE EGYSZERCSAK MEGJELENT EGY MULTIPLAYER TESZT, MELYRE FECSX AZONNAL RÁVETETTE MAGÁT.

Az id Software 1992-es klasszikus Wolfenstein 3D-je az FPS játékok alapműve; az azt követő Doom és Quake gamékkal egyetemben egy új korszakot nyitott meg az akciójátékok világában. És íme, majd 10 évre rá a Wolfenstein újjáéled: bár a single-player akciójátékot az id és a Gray Matter Studios fejleszti, a multiplayer rész – így a „teszt-demó" is a Nerve Software keze munkája; a triumvirátus által megalkotott új csodát pedig az Activision dobja piacra, remélhetőleg még karácsony előtt. A második világháborús környezetben játszódó, nácik vs. Szövetségesek max 32 fős csatározását tartalmazó egyetlen pályájának már csak nosztalgiából is nekiestünk.

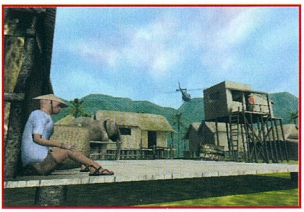
Az alapkonfigolás után a Szövetségesek (Allies) csapatával megérkezünk a partra és a szögesdrót-kordonon keresztül rohanhatunk a bunkerek felé, miközben a nácik légicsapást osztanak és géppityuval szórják a partot. A légicsapás ugyan rongálja a szögesdrótot, de a gyorsabb haladás érdekében érdemes gránáttal utat törni. Az Allies célja a titkos német iratok megszerzése; első feladatként ki kell robbantani a baloldali nagy ajtót, vagy a jobb oldali falat és zászlót tűzni a lenti bunkerbe. Ezután a bunkerbázisban a két lépcső valamelyikén rohanhatunk le a legalsó szinten található parancsnoki szobához, ahol az asztalon találhatók doksikat megszerezve a baloldali lépcsőházon át a rádiószobába kell nyomulni és leadni az infót a szövetséges bázisnak. Az Axis, vagyis a németek célja mindezt megakadályozni.

A tesztdemó hűen követi a Ryan közlegény megmentése című film, azaz a normandiai partraszállás eseményeit. A játékban 4 féle karaktertípus közül választhatunk: hadnagy, katona, mérnök és szanitéc; mind külön (előnyös/hátrányos) tulajdonságokkal és felszereléssel rendelkezik, az Axis és az Allies oldalán egyaránt. A katona (soldier) választhat a fegyverek között (lángszóró, páncélökül, gépágyú, minigun, etc.), és alapfelszerelésként magával cipel 4 gránátot, egy kést, pisztolyt, és 3 tárat a kiválasztott kézifegyveréhez. A mérnökök (engineer) a robbantási- és fegyverszakértők. Igaz, csak egy Thompson, amivel lőhetnek, azonban ők tudják elhelyezni a robbanóanyagot és berobbantani a falat/bejáratot, vagy adott esetben hatástalanítani az ellenséges dinamitot, illetve javítani a katonák fegyvereit. A szanitéc (medic) is csekély arzenállal rendelkezik, azonban ugyancsak elengedhetetlenül fontos, mivel ő osztja az elsősegélycsomagokat (20hp/csomag), illetve éleszti fel az elesetteket. A hadnagy (lieutenant) a legerősebb, 3 féle géppuska közül választhat, osztja a katonáknak a lőszert és vezetői szerepe révén a légicsapást, vagy aknavető támadást rendelhet el.

A különböző karakterosztályoknak együttműködve, kifejezetten hangsúlyos csapatmunkát kell végezniük. Különös és nagyon igazi háborús hangulatot áraszt a játék, a map igen jól megszerkesztett, alternatív támadási/védekezési útvonalak lehetségesek. Érdemes odafigyelni az olyan különlegességekre, mint a visszadobható gránátok, a sprint funkció, a németek tört angolságú hangüzenetei, illetve a lean (oldalra dőlés) funkció, ami hiányzott az eddigi fps-ekből.

Ami a legmegkapóbb volt: ismeretlenekkel egy célért küzdeni és sikert aratni. Abszolút nem a fragvadászásra van kihegyezve, akármelyik oldalon játszottam, a játékosok mind a közös célra törekedtek. Ezt a limbo (pokol tornáca) rendszer is elősegíti; ha egy katona elesik, 1-40 másodpercre a limbóba kerül, ahol akár másik karaktert/fegyvert is választhat magának, mielőtt respawnolna. A játékmenet közelebb áll a Counter-Strike-hoz /DoD/, illetve a Team Fortress-hez, mint az alap Quake3-hoz. Igaz, igen gyors, de nem végleges még a grafika – bár így is gyönyörű, messze a legszebb az eddig látott fps-ek közül (a lángszóró és a robbanás-effektek különösen szépek, ill. ha a földbe lősz, akkor száll a homok, a bomba óriásit csobban a vízben), a katonák és fegyverek textúrái is precízen kidolgozottak. És ez még messze nem a végleges játék, még csak nem is a hivatalos demó, csupán teszt, amely a bugok kiküszöbölését és a fejlesztés elősegítését célozza meg. A küldetés lépéseinek végrehajtása és a különféle karakterek együttműködése abszolút reális és kifejezetten kellemes fps élményt nyújtott. Amikor befejeztem a játékot, gyorsan előkaptam a kazit és megnéztem újra a Ryan közlegény megmentését.

FecsX



CALLSIGN: CHARLIE

▸ MÉG NINCS ● OUTSIDER DEVELOPMENT ● WWW.OUTSIDERDEVELOPMENT.SK ◂

JELEN ÁLLÁS SZERINT LEGINKÁBB TECHNOLÓGIAI REMEKMŰNEK NEVEZHETNÉNK, BÁR MEGJELENÉSE MÉG IGEN TÁVOLI.

Nem hiszem, hogy sokak fülében ismerősen csengene az Outsider Development név. Ez nem is csoda, hisz' lényegében még egyetlen játékot sem készítettek, így a hírnévvel sem köthettek eddig szoros barátságot. Ez a helyzet most megváltozni látszik, fejlesztés alatt álló programjukkal komoly ismertségre tehetnek szert.

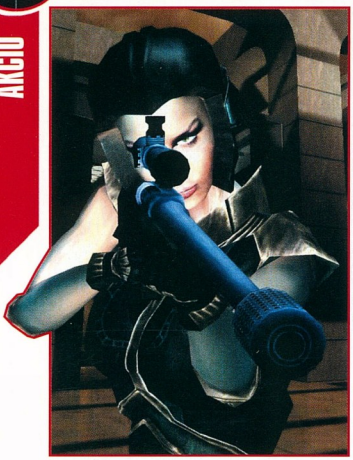
A készítők állítása szerint a C&C sorozat sikeressége ösztönözte őket arra, hogy létrehozzanak egy 2D-s (majd a 2D-ből 3D lett) valós idejű akció/stratégiát, de mivel a legtöbb RTS kitalált történeten alapul, arra gondoltak, hogy elszakadva a fikciótól, egy teljesen valósághű game-et hoznak össze. A választás az 1964 és 75 közötti vietnami háborúra esett, a cím is innen ered, hisz az amerikaiaknál a Viet Congok hívójele Charlie volt. A fejlesztők azért választották ezt az időszakot, mert erről – eh, furcsa módon – nem igazán jelentek meg stratégiai játékok. Akik rendszeres olvasói újságunknak (na jó, ez csak vicc volt), azok most ellenpéldaként hozhatják a nemrégiben kiadott Green Berets-et, de ezzel együtt is valóban ritka ez a témaválasztás. A Callsign: Charlie-nak azonban semmi félnivalója sincs, mivel gyönyörű grafikájával és rendkívüli összetettségével holmi Green Berets nem szállhat versenybe (és a Charlie egyébként sem most fog megjelenni, ld. később).

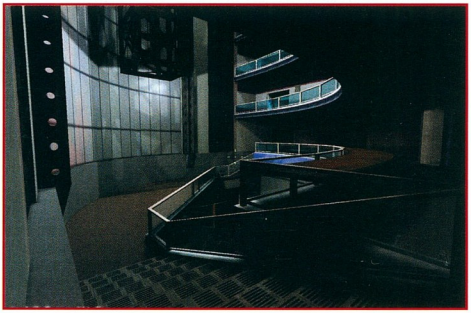
Maga a játékmenet lényegében teljesen megegyezik „vetélytársáéval", tehát titkos küldetéseket kell végrehajtanunk speciálisan kiképzett zöldsapkásainkkal, mélyen az ellenséges vonalak mögött. Teljesen valósághű helyszíneken kell végigvezetnünk kicsiny csapatokat, melyek valóságos fegyverekkel, járművekkel és repülőkkel lesznek megtámogatva. Ígéretük szerint a küldetések nem lesznek lineárisak, vagyis többféleképpen is végigvihetjük őket, így rengeteg taktikázásra adva lehetőséget. Az egyik legjobb újítás az eddigi RTS-ekhez képest (egyébként a becsületes neve 3D-s taktikai akció), hogy itt akár az épületekbe, vagy a ferdeszeműek földalatti járataiba is bemehetünk (ez utóbbit már a GB is tudta). Mindez persze maximálisan kidolgozva, a végletekig elmenő aprólékossággal. Arra lennék kíváncsi, hogy vajon lesznek-e benne tipikus Viet Congos szemétkedések, mint pl. zenélő dobozba rejtett bomba, stb.

Ha már ennyit emlegettem a grafikát, nézzük, mit is tud az engine. A száraz részletektől (bump mapping, advanced multitexturing) inkább megkímélnék mindenkit, jöjjenek tehát az érdekesebb dolgok. A fotórealisztikus textúrák már senkit sem lepnek meg a 21. században, de nem egy stratégiánál! Márpedig a fejlesztők ezt ígérik, megfejelve még azzal, hogy a környezet, vagyis az ég, a fák, a fű (!), a víz mind-mind animálva lesznek, valós időben. A dinamikusan váltakozó nappal és éjszaka már szinte alapkövetelmény, viszont itt az árnyékhatásokat is a környezet fényeihez igazították, tehát nem csak aszerint vet egy fa árnyékot, hogy éppen a nap mely időszakában vagyunk, hanem pl. ég-e mellette tűz, vagy felrobbant-e valami a közelben. Állítólag még a legkisebb cserjének is tökéletesen ki lesz dolgozva e tulajdonsága, anélkül hogy növekedne a hardverigény – köszönhetően a kifejezetten ezen játék alá írt saját fejlesztésű engine-nek (a „Charlie" engine OpenGL alapú, és GeForce 3-ra optimalizált). Megemlíthetném még az animált 3D-s ködöt, a váltakozó időjárást, vagy hogy minden egység sérülési zónákra van osztva, de annyi van ezekből a nagyszerű dolgokból, hogy az egész újságot tele lehetne velük írni.

Mindennek persze megvan az ára, ami a gépigényben mutatkozik. A minimum (!) konfiguráció P600, 128 MB RAM és GeForce 3 lesz, amin először hüledeztem, de ha megnézzük a megjelenési dátumot (2003. második negyede), akkor már nincs min csodálkozni, sőt a 128MB RAM így már kevésnek is tűnik. Szóval nem hiszem, hogy egyelőre valakinek is álmatlan éjszakái lesznek, de a megjelenését biztosan feszült várakozás fogja kísérni, hisz ez a játék annyira, de annyira jónak ígérkezik, hogy még a megszállott FPS fanokat is biztos vonzani fogja.

Csuvi





CHASER

▸ CAULDRON ● FISHTANK INTERACTIVE ● WWW.CHASERGAME.COM ◂

EGY JÁTÉK, MELYNEK ESÉLYE VAN ELHÓDÍTANI A HALF-LIFE-TÓL A LEGJOBB TÖRTÉNETTEL RENDELKEZŐ FPS MEGTISZTELŐ CÍMÉT.

A földi élet 2086-ra meglehetősen züllötté válik. Az emberek hatalmas városokba költöznek majd, melyeket helyi bandák irányítanak. – Ezzel a baljós képpel adja meg az alaphangulatot a Cauldron fejlesztőcsapat Chaser nevű FPS játékához. A történet szerint 44 évvel az első marsi kolónia telepítése után Chaser nevű főhősünk – aki foglalkozására nézve ügynök egy biztonsági szolgálatnál – egy szerencsétlen kimenetelű mentőakcióban vesz részt, minek következtében súlyos sérüléseket szenved. Emellett – mintegy ráadásképp – még részleges amnézia is nehezíti sorsát, így képtelen visszaemlékezni közelmúltban elkövetett cselekedeteire. Ez viszont rendkívül kellemetlen, mivel számára vadidegen emberek lépten-nyomon az életére törnek. Arnold Schwarz... ízé, Chaser bőrébe bújva tehát ránk vár majd a feladat, hogy kideríts-sük, vajon miért akarnak mindenáron hidegre tenni minket a katonaság kommandósai, továbbá miért kerültünk fel jó néhány banda feketelistájára, és egyáltalán miért hullanak körülöttünk annyira az emberek. Akciókkal sűrűn megtűzdelt utazás vár ránk, minek

A CHASER NÉV EGY FUTURISZTIKUS FPS-T TAKAR, MELYNEK ALKOTÓI CSAK VALAMILYEN CSODA FOLYTÁN KERÜLHETTÉK EL EDDIG A PERESKEDÉST AZ "EMLÉKMÁS" KÉSZÍTŐIVEL.

során űrrepülő-katasztrófát, túszszabadítást, éjszakai ejtőernyőzést és számos egyéb kalandot kell túlélnünk. Harcolhatunk űrállomáson, kikötőben, alaszkai rakétasilóban és a Mars felszíne alatti bányákban egyaránt, ahol egyetlen figyelmetlen lövés könnyen az életünkbe kerülhet. A hangulatra jelentősen rányomják bélyegüket azok az emlékképek, amik időnként Chaser memóriájából villannak fel.

Az eddig elhangzottak bíztatónak tűnnek, főleg ha hozzávesszük, hogy a fejlesztők egy Quake III-at és Unreal-t elsöprő grafikus engine-t ígérnek. A rendkívül realisztikusan mozgó karakterek (az izmok játéka is látszik) és a gazdagon részletezett, fotóminőségű textúrákat használó környezet várhatóan alaposan megizzasztják majd a grafikus kártyákat. A portál-alapú engine az eddigi legösszetettebb pályakialakítást teszi lehetővé, még több helyszínnel, még szebb grafikai megjelenítés mellett. A 32-bites renderelt környezetben tükröződés és átlátszóság effekteket szép számmal találunk

majd, ráadásul a környezet valamilyen szinten rombolható is lesz. Mindezt megkoronázandó, a Chaser a texture tömörítés mellett hardveres T&L és bump mapping támogatást is tartalmaz. A megfelelően sokkoló hanghatásokról az EAX és A3D szabványok támogatása gondoskodik. Ezek mellett már szinte viccnek tűnik a PII 300 + 64 MB RAM minimum gépigény, de 2002-es megjelenéséig ez még valószínűleg módosulni fog.

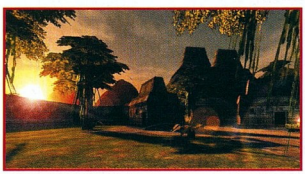
A fejlesztők elsődleges célja egy egyedi, kidolgozott és magával ragadó hangulattal rendelkező single player játékmód megalkotása, így az etalon a Half Life lesz a játék számára. Lényegében egy akciófilmet kapunk, melyben a főhős folyamatosan képben van. Az adrenalin végsőkig pumpálásáról a történet hullámzása gondoskodik. Ez annyit jelent, hogy nem állandó akció vesz körül minket, időnként szünet jelentkezik a gyilkolászásokban, persze épp csak annyi időre, hogy kezdjünk megnyugodni kissé... akkor aztán újra belecsöppenünk a harcok közepébe. Egy ajtót kinyitva pl. megtörténhet, hogy golyók füttyögnek el a fülünk mellett, vagy egyszerűen csak az ajtó sarokvasai nyikordulnak meg szinte sokkoló hangon, de megtörténhet, hogy egy sötét szobába lépve egy kedves patkány ugrik a nyakunkba.

A környezetünk telve lesz élettel: az utcán gyerekek játszadoznak, gyalogosok sétálnak, autók haladnak tova. Ha tűzpárbaj alakul ki – teszem azt két riválisbanda között – az emberek azonnal és hevesen reagálnak, amit leginkább pánikszerű szétszaladásként jellemezhetünk. Ha egy kocsma körül ténfergünk egy ideig, előbb-utóbb végignézhetjük, amint valakit nemes egyszerűséggel kivágnak az ablakon. Ha sötét, elhagyatott sikátorokban lődörgünk, hallhatjuk, ahogy szemétládák zörrennek, miközben rémült macskák iszkolnak el a helyszínről.

Ezen felül láthatunk még tolvajt, akit egy rakás rendőr üldöz (kellő lövöldözés kíséretében), az űrsiklón végignézhetjük, amint műszaki hiba következtében csövek törnek ketté, és láthatjuk, amint a rendőrök és a katonák a rádión lefolytatott beszélgetéseik nyomán összehangolják mozgásukat és támadásaikat, vagy (számunkra) szerencsésebb esetben éppen fedezéket keresnek maguknak. Az emberek sóhajtoznak, fütyörésznek, támadáskor pedig fedezéket keresnek maguknak, esetleg egyszerűen csak sokkos állapotban sírnak valahol. Egyszóval minden adva van, hogy Chaser – és vele együtt a játékos – folyamatos feszültségben maradjon. A nagyobb beleélés és a jobban irányítható sztori érdekében a Chaser története eléggé lineáris lesz, bár nem elképzelhetetlen, hogy ennek ellenére többféle megoldás létezhet majd egy-egy helyzet megoldására.

A Chaser-nek lesz multiplayer része is, méghozzá meglehetősen széleskörű lehetőségekkel. A szokásosnak mondható capture the flag, free for all, team play és assault mellett néhány új játékmód is debütál a játékban. Ráadásul mikrofonos játékosoknak még voice-chat funkciót is beépítenek.

JuliuS



SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER

▸ CROTEAM ● TAKE 2 INTERACTIVE ● WWW.CROTEAM.COM ◂

LEGYÜNK "KOMOLYAK" EGY PERCRE... NOVEMBERBEN SAM BÁTYÓ ISMÉT VISSZATÉR, HOGY FELVEGYE A HARCOT A FÖLD ELLENSÉGEIVEL.

A Serious Sam tavaly igencsak meglepte az FPS rajongókat, hiszen a horvát fejlesztők egészen kellemes kis mészárlást varázsoltak képernyőikre. A cég már a játék megjelenésének pillanatában jelezte, hogy nekiáll fejlesztgetni a folytatást, de most – két hónappal a megjelenés előtt – végre képeket is kaptunk róla.

A Serious Sam: The Second Encounter története három világban játszódik majd, melyek mindegyike egy-egy ősi civilizáció korába viszi el a játékost. Sam „Serious" Stone az egyiptomi korszakot ezúttal kihagyja, lesz helyette Dél-Amerika, Babilon és középkor, melyek három epizódját 12 hatalmas single player pályára osztották. A régi ellenfelek mellett hét új lény is keseríti majd életünket. Fegyverarzenálunk is kibővül az új epizódban, összesen 14 gyilokkal – köztük három újjal – irthatjuk majd az ellent (kis Doom-nosztalgia: az egyik új fegyver a láncfűrész lesz).

A játék 20 multiplayer pályát is tartalmaz majd, hatféle játéklehetőséggel (köztük a single pályákat közösen legyűrésre kínáló cooperative móddal), melyen összesen 16 játékos nyomulhat egyszerre. Némi konzolos jelleget kölcsönöz a játéknak, hogy osztott képernyős multiplayer is szerepel a kínálatban, ekkor egy gépen négyen játszhatnak.

JuliuS

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
ROUGE SPEAR
BLACK THORN

UBI SOFT ● RED STORM ENTERTAINMENT ● WWW.REDSTORM.COM/BLACKTHORN ● BÉTATESZT

A RAINBOW 6 SOROZAT LEGÚJABB, STAND-ALONE (ÖNÁLLÓAN FUTTATHATÓ) KÜLDETÉSLEMEZE, MELY KELLŐ ÚJDONSÁGGAL SZOLGÁL A STÍLUS KEDVELŐINEK.

Körzetük a világ, tempójuk óvatosan lassú, de halálos. Terroristák, autótolvajok, zsarolók, gyilkosok ellenfelei ők, a különleges osztagok tagjai, akik akár haláluk árán is segítenek a bajbajutottakon. Terroristák márpedig vannak, és sajnos ezt most már az is elhiszi, aki azt gondolta eddig, hogy a S.W.A.T., a Navy Seal és egyéb csapatok megjelenésével a rosszfiúk ideje lejárt. Éppen ellenkezőleg, a terrorizmus ma virágkorát éri, és még belegondolni is szörnyű, hogy 2-3 év múlva milyen lesz a közbiztonság, amikor már a legprimitívebb gonosztevők is semmi perc alatt be tudnak szerezni némi ideggázt, vagy hasonló vegyi fegyvert…

Mostanában divatba jött, hogy a fejlesztők olyan programokat dobnak piacra, ahol a rosszfiúké a főszerep (gondoljunk csak a Hitmanre, vagy a Sting!-re), de emellett azért akad olyan is, ahol pozitív hőst kell irányítani. Ezeken belül egy külön csoportot adnak a kommandós játékok, vagyis a taktikai FPS-ek. A SWAT 3, Delta Force, Operation Flashpoint trió mellett a Rainbow Six sorozat a legkiemelkedőbb, sőt azzal is büszkélkedhet, hogy őt nevezték ki a legvalósághűbb taktikai game-nek.

Aki még nem ismerné, illetve nem játszott volna eme nagysikerű program egyik részével sem, ismertetném a lényeget. Miután végigküzdöttük magunkat a rendkívül összetett tréningen (nem kötelező), ahol minden taktikai fogást elsajátíthatunk a túszmentéstől a gránátdobásig, választhatunk, hogy Custom Game-ben, vagy Campaign-ban folytatjuk kommandós pályafutásunkat. Az előbbiben mi választhatjuk meg, hogy kivel, mit és hol akarunk végrehajtani. Itt természetesen nem számít, hogy ki hal meg, és hogy milyen hatásfokkal vittük végig a küldetést, csak az a lényeg, hogy legalább egy emberünk élve maradjon, és teljesítse a feladatot. Választható módok: **Assault** – normál küldetés, **Lone Wolf** – lásd később, **Terrorist hunt** – végezni az általunk megadott számú rosszcsonttal, **Hostage Rescue** – kiszabadítani legalább két túszt, **Recon** – különböző szeretetcsomagot (bomba, poloska, kamera) kell elhelyezni az ellen bázisán anélkül, hogy bárki is észrevenne, **Defend** – megakadályozni a terroristák bázisunkba való bejutását. A Campaign mód ennél jóval összetettebb. Mindenek előtt ki kell választanunk karakterünket és annak osztályát (rohamosztagos, sniper stb.), majd ha ezzel megvolnánk, neki is kezdhetünk az egymás után megkapott, és egyre nehezebb küldetéseknek. Itt először is meg kell választani csapattársainkat (max. 15), akiket négy osztagra (Alpha, Bravo, Charlie, Delta) bonthatunk, majd ezután fel kell szerelnünk őket. A 13 féle ruha mindegyikének három típusát különböztetjük meg: a könnyű-, a normál- és a nehézpáncélzatot. Természetesen minél erősebbet veszünk fel, annál ellenállóbbak leszünk a sérülések ellen, de ugyanakkor annál lassabbak is. Ha válasz-

tottunk elsődleges és másodlagos fegyvert, esetleg még maximum két felszerelést, indulhatunk is megtervezni a küldetésünket (vagy választhatjuk a gép által felajánlottat). Akció közben ne csak magunkra figyeljünk, mert nélkülünk társaink könnyen elhalálozhatnak (állapotukat a nevük mellett lévő EKG-szerűség mutatja: zöld – jó állapot, sárga – könnyű sérülést szenvedett, narancs – él, de mozgásképtelen, piros – „killed in action"). Az osztagunkba tartozó emberekkel nem lesz sok gondunk, mivel követnek minket, és ugyanazt csinálják, mint mi, de a többieknek nagyobb figyelmet kell szentelnünk. Parancsokkal utasíthatjuk őket, hogy haladjanak tovább, mert minden waypointnál megállnak, ahol azt rendeltük el a terv készítésénél.

Az újítások:

Ha jól számolom, már a harmadik küldetéslemeznél tartunk, amely azonban nem olyan lesz, mint a többi, hisz a kiadó úgy reklámozza mindenhol, mint a R6 eddigi legnagyobb és legösszetettebb küldetéslemezét. Ez igaznak is látszik, mivel a Covert Ops-hoz képest duplázódik az új pályák száma, vagyis tíz új Single Playeres és 6 kimondottan Multiplayerre kihegyezett helyszínt ígérnek, melyek között ugyanúgy lesznek teljesen újak, mint ahogy néhány régi átdolgozott változata is. Csak hogy néhányat említsek: először egy franciaországi repülőtéren szomorkodó, bombával megtoldott Jumbo Jetről kell kiszabadítani a túszokat, és megakadályozni a gép levegőbe röpítését, majd utazhatunk Djiboutiba, hogy elkapjunk egy terroristavezért, aki egy iskolabusszal próbál Szomáliába menekülni, de szabadíthatunk ki VIP-t egy nigériai dzsungelből, vagy diákokat a kenyai repülőtérről. Amint láthatjátok, a pályák nagyon változatosak és összetettek. A legszebb az egészben, hogy rengetegféleképp végig lehet őket vinni. Például a buszos feladatnál végigrohanva a pályán bevágódhatunk a buszt őrzők közé és lekaszabolhatjuk őket, mielőtt az elindulhatna (ezzel azért vigyázzunk, mert itt nincs bullet-time), vagy választhatjuk az okosabb megoldást, vagyis elosonva a templomig, majd felmászva a harangtoronyba szépen leszedjük sniperrel a célszemélyt. Azt nem tudom, hogy a béta verzió hibája-e, de az ellenfelek mindig ugyanott vannak, ahányszor csak újrakezdem az adott küldetést. Remélem ez nem marad így, mert másodjára már tudjuk is, hogy az adott helyen merre kell fordulni, hogy pont fejbekapjuk mondjuk a WC-ről kijövő terroristát.

A másik legnagyobb újítás az új fegyverek nagy számában jelentkezik (több, mint tízet ígérnek a fiúk). Ezek között lesz például az M60 géppuska, de ott lesz még a FAMAS G2 gépkarabély (ez szinte használhatatlan nagy hangja és relatíve kicsi tára miatt, ráadásul ronda is). Szerintem a legjobb fegyver az újak (ill. ezután az összes) közül a Counter-Strikeból már jól ismert P90-es géppisztoly. Ott rosszul kialakított ára miatt volt használhatatlan, de itt hatalmas tára (50 töltény fér bele) és hangtompítóval való felszerelhetősége teszi majd sokak kedvencévé.

A játékmódok száma is növekedett, de csak eggyel. Ő Lone Wolfra hallgat, és a lényege attól függ, hogy Single-, vagy Multiplayerben játszuk-e. Az mindkét esetben megegyezik, hogy mi egyedül leszünk, és a többiek vadásznak ránk, de ha gép ellen nyomjuk, akkor mindig mi leszünk a „magányos farkasok", aki lekaszabolja az adott számú terroristát (vagy eléri a menekülési pontot), és akármilyen fegyvert választhatunk. Multiplayerben ez abban fog különbözni, hogy az üldözöttnél csak pisztoly lehet, és így kell leszednie a többieket, de ha ez nem sikerülne, akkor a következő körben az lesz az üldözött, aki lelőtte őt. Ez a mód attól lesz érdekes, hogy – mint ahogy a készítők is kihangsúlyozták – a rókák (ill. farkasok) többféle stratégiát választhatnak az ellenfél leterítésére, a cseppet sem célravezető kamikaze akciótól kezdve a becserkészésen át az orvlövészetig.

A grafika az egyetlen, amiben egy picit csalódtam. Annak idején, mikor az első mission disket kiadták a feljavított motorral, még nagyon szép volt, de most már lassan 2002-őt írunk és ez itt már nem elég. Félreértés ne essék, most nem a karakterekről beszélek (mivel azok gyönyörűek, élethű a mozgásuk, ráadásul még pislognak is), hanem a táj megjelenítéséről. Ez főleg akkor látszik, amikor külső terepen egészen távolra ellátunk, mint például a buszos pályán, mikor a sofőrt kell kilőni sniperrel. Végül is nem várhatunk csodákat egy küldetéslemeztől, majd csak megjelenik egyszer a Rainbow Six 2, ami biztosan lélegzetelállító környezettel fog elkápráztatni minket, csak győzzük kivárni.

Biztosan sokan várják már ezt a folytatást, és ez az első küldetéslemez, amiben biztosan nem fognak csalódni, mivel végre elegendő újítással szolgálnak az alkotók, ráadásul stand alone lesz, vagyis nem kell majd hozzá az eredeti R6, így azok is kellemesen elszórakozhatnak vele, akiknek esetleg nincs meg az alapjáték.

Csuvi

IGAZOLT KÉSÉS

A szeptember 11-én bekövetkezett terrortámadás okán a Ubi Soft elhalasztotta a Black Thorn október 9-re tervezett megjelenését. A játék érzékletesen mutatja be a terrorizmus elleni harcot, így a cég nem tartja időszerűnek piacra dobását. Néhány változtatás is eszközölnek a játékon, így az új megjelenési időpont jövő év márciusa lett.

PLANETSIDE

SONY ONLINE ● VERANT INTERACTIVE ● WWW.STATION.SONY.COM/PLANETSIDE

HA VALÓRA VÁLIK MINDAZ, AMIT A PLANETSIDE ÍGÉR, JELENTŐS SZEREPHEZ JUTHAT A JÖVŐ ÉVI FPS FELHOZATALBAN.

Azt hiszem, ha azt állítom, hogy napjainkban az FPS-sek a legnépszerűbb multiplayer játékok, akkor egyáltalán nem túlzok, sőt talán még meg is sértem a megrögzött quakereket, akik már 3. éve választják a kikapcsolódás ezen formáját. Sorban érkeznek a szebbnél szebb, direkt hálózati játékra tervezett üdvöskék, nyílnak a szerverek, ezzel hihetetlen tömegeket csábítva a netre. Persze vannak olyan cégek is, amelyek mindig valami új, egyedi ötlettel szeretnének előrukkolni. Ilyen készítőgárda például a Bungie Software, akik az igencsak felkapott Halo elnevezésű kreálmányukkal akarnak némi babért aratni. Így nem is csoda, hogy szinte sokkolta a világot az a bejelentés, hogy ezen projectjüket nagy valószínűséggel betemeti a Microsoft hatalmas vagyona, így a Halo csak X-Box-ra jelenik majd meg (jelen állás szerint mégis lesz PC-s verzió – a szerk.). Ekkor csillant meg a Verant Interactive szemecskéje és mindent elsöprő gyorsasággal kezdték el készíteni legújabb Halo klónjukat, a PlanetSide-ot.

A történet a Tanarus galaxis mélyén játszódik, ahol 3 nép küzd egymással birodalmuk határainak növelése érdekében. A területszerzésen kívül mindhárom népnek különböző filozófiai célja is van, mely megvalósítása tőlünk is függ. Tehát konkrét története is lesz a proginak, ráadásul ötletesebb is, mint azt már a Quake-nél és klónjainál megszokhattuk. És most jön a poén! A készítők a Sony Online védőszárnyai alatt fejlesztgetnek, így a játékot Everquest elemekkel is díszítik majd, melynek köszönhetően a PlanetSide virtuális világában olyan lehetőségeink is lesznek, mint például saját lakhely „beszerzése", ennek upgrade-elése, saját holmink tárolása, és mindezen túl még a karakterünket is fejleszthetjük, úgynevezett skill-rendszer használatával.

A grafika mindenképp megér egy misét. A tájak változatosak, tele vannak növényzettel, amelyek egyébként fizikai elemnek számítanak, ami azt jelenti, hogy teszem azt beugrunk valamiféle járgányba (mert a PlanetSide-ban erre is lesz lehetőségünk) és véletlenül megcsúszunk egy kanyarban, a fáknak csapódva akár az egész cuccost hazavághatjuk! Gondolom az elmondottak alapján már sokan a fejükhöz kaptak, hogy vajon ilyen grafikához milyen gépigény társul. A Sony persze nyugtatgatja a jónépet, hogy nem is olyan vészes a helyzet, mert egy átlag gépen már simán futtatható az engine anélkül, hogy ez a játékmenet/élmény rovására menne. Az már mellékes, hogy az említett átlag gép felépítését nem hozták nyilvánosságra, de az mindenképpen dicséretes dolog, hogy az E3-on mutogatott technikai demó akadás nélkül futott. Végül is ha belegondolunk, hogy a 2002-es megjelenés még igencsak messze van, és a 900 MHz-es proci már most is csak 25 rugó…

A játék alaptémájától eltekintve (sci-fi) a készítők úgy gondolták, hogy megpróbálnak egy viszonylag valósághű harcmenetet összedobni a game számára, így például nem kell attól tartanunk, hogy miközben körülnézünk valahol, egy őrült ellenfél kiszúrja a szemünket egy mesterlövész-puskával. Tehát opcionális lesz a szemszög transzparens, melyet már az Operation Flashpoint-ban is megcsodálhattunk. Ennek lényege, hogy például sprintelés közben nem zoomolhatunk kedvenc távcsövesünkkel, hanem meg kell elégednünk a nyugodt állapotban történő célzással.

A játékban előforduló fegyverek létszámát még nem hozták nyilvánosságra, a pletykák mindössze egy sima pisztoly sci-fisített változatáról, egy automata fegyverről és egy mesterlövész puskáról szólnak. Az irányítás nagy valószínűséggel marad Unreal/Quake szinten, tehát WASD-vel mozgunk, az egérrel pedig nézelődünk.

Összességében egy Unreal Tournament van készülőben némi Everquest-es – azaz szerepjáték – elemekkel, amely talán méltó lesz a majdani Halo uralom megdöntésére. Mindezen jó tulajdonságokról lerí az a tény, hogy a Sony Online hajlamos jövedelmét havi 10 dollárral növelni, mely összeget játékosai pénztárcájából mesterkedik „kicsenni". Akinek tetszik az Everquest világa, de ugyanakkor irtózik a sárkányos/goblinos fantasy zagyvaléktól, annak a Planetside maga lesz a megváltó.

Skulecz

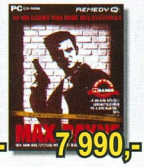
CD GALAXIS

Folytatódnak a döbbenetes akciók új szoftver áruházunk megnyitása alkalmából!

1944 Across the Rhine ..1 990
3 koponya HU 1 990
Addiction Pinball.....1 990
Admiral Sea Battles.....1 990
Afrika Sötét Titkai HU 4 990
Age Of Sail 2 .....4 990
Airport Inc 1 990
Akimbo.....4 990
Alpha Centauri*.....2 990
Apache Havoc 1 990
Arcanum .....jön
Atomic Bomberman 1 990
Baldur's Gate.....2 990
Baldur's Gate 2 .....akció
BG 2 Throne of Bhaal .akció
Barrage 1 990
Battle Isle: Andosia war..4 990
Black and White 12 990
Blade Runner 2 990
Broken Sword.....1 990
Broken Sword 2.....1 990
Caesar 3 .....2 990
Call To Power*.....1 990
Carmageddon 2000.....3 990
Champ. Manager 3 .....2 990
Claw.....1 990
Clive Barker Undying*7 990
Colin McRae Rally.....1 990
Comanche vs Hokum 1 990
Commandos* 1 990
Commandos 2*.....10 990
Conflict Zone.....5 990
Cossacks.....11 990
Crimson Skies.....9 990
Cutthroats* 1 990
Dark Reign 1 990
Dark Reign 2 .....1 990
DarkStone.....2 990
Diablo 2 990
Diablo 2.....6 590
Diablo 2 Lord of Destr 6 590
Driver.....2 990
Dungeon Keeper 2 .....1 990
Earthworm Jim 3D 3 990
Eastern Front 1 990
Emperor: Dune 12 990
Eurofighter 2000 v2.....1 990
Eurofighter Typhoon ...10 990
Europa Universalis HU6 990
Everquest Deluxe.....10 990
Evil Islands.....10 990
Evolva.....3 990
Extreme Biker.....2 990
F-16 Agressor 2 990
F-22 ADF+Red Sea 2 990
F/A-18 Korea.....1 990
F1 2001 (EA).....11 990
FA PL Manager 2002 ..10 990
Fallout Tactics.....9 990
Fate of the Dragon.....4 990
Fighting Force 1 990
Flight Unlimited 2 .....1 990
Fly! 1 990
Fly Fishing.....1 990
Ford Racing 1 990
Gabriel Knight 3 .....2 990
Gangsters* 1 990
Get Medieval HU.....1 990
Giants.....4 990
Gorky 17 HU.....2 990
Grand Prix 3 .....4 990
Grand Prix Legends.....2 990

7 990,-
Op Flashpoint

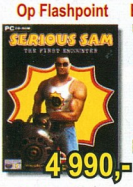
6 990,-
Europa Universalis



7 990,-
Max Payne

6 590,-
Diablo 2

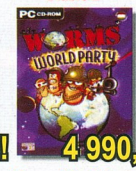
6 590,-
Diablo 2 Expansion



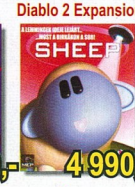
4 990,-
Serious Sam

5 990,-
Oni

ÚJ!
Commandos 2



4 990,-
Worms World Party



4 990,-
Sheep

Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 .....1 990
Grand Touring 1 990
Grim Fandango.....4 990
Ground Control*.....2 990
Half-Life*.....2 990
Half Life Generation 2. .5 990
Half Life Gunman*.....2 990
Half Life Blue Shift.....6 990
Heretic 2*.....1 990
Hidden & Dangerous...1 990
Hold hadművelet HU ...4 990
Homeworld.....2 990
House Of the Dead 1 990
Icewind Dale.....5 990
Imperialism.....1 990

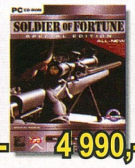
Imperium Galact 2 HU 2 990
Indiana Jones 4 990
I-War 2.....9 990
Jagged Alliance 2 .....2 990
Klánok HU 2 990
Knights&Merchant HU1 990
K.O. Boxing 1 990
Lego Rock Raiders 4 990
Le Mans 24 Hours 2 990
Lighthouse + Rama 2 990
Links 2001 .....9 990
Machines.....1 990
Max Payne.....7 990
Messiah.....3 990
Metal Fatigue.....4 990
Metal Gear Solid 9 990

Micro Machines 3.....1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 7.....1 990
Monkey Island 3 .....4 990
Mortal Kombat 4 .....1 990
Moto Racer 2 990
Moto Racer 2 .....3 990
Mystery Of The Druids .9 990
Myth: Fallen Lords 1 990
Nagy Balhé HU 9 990
Nagymester Sakk HU 3 990
Need for Speed 3* 2 990
Need for Speed 4 .....3 990
Need f Speed Porsche ..4 990
NHL 2002.....11 990
No One Lives Forever* .7 990

Oil Tycoon HU 6 990
Oni.....5 990
Operation Flashpoint..7 990
Pearl Harbor HU.....6 990
Pharaoh*.....2 990
Pharaoh + Cleopatra 5 990
Pizza Connection 2 .....4 990
Planescape Torment.....3 990
Police Q SWAT 3 elite*2 990
Pool Of Radiance .....jön
Pro Pinball Big R USA 1 990
Pro Pinball Collection .2 990
Railroad Tycoon 2.....1 990
Rally Championship 2 990
Rayman 2.....3 990
Red Alert 3 990

4 990,-
Pizza Connection 2

3 990,-
StarCraft BattleChest



4 990,-
Soldier Of Fortune SE

2 990,-
Imperium Galactica 2

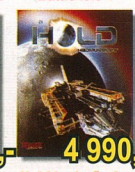
4 990,-
Battle Isle 4

2 990,-
Screamer 4x4

4 990,-
Need For Speed 5

4 990,-
Sacrifice

4 990,-
Giants



4 990,-
Hold hadművelet

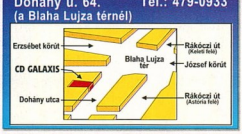
Red Alert 2 .....10 990
RA 2: Yuri's Revenge ..6 990
Redguard 1 990
Resident Evil 2 .....2 990
Revenant.....1 990
Sacrifice 4 990
Screamer Rally 1 990
Screamer 4x4 HU.....2 990
Sega Worldwide Soccer.1 990
Septerra Core.....2 990
Serious Sam.....4 990
Settlers 4 HU (nov 1-től).7 990
Severance.....4 990
Shadow Man.....2 990
Shanghai Dynasty.....2 990
Shanghai Great Mom.....2 990
Sheep.....4 990
Shogun: Total War.....9 990
Shogun: Mongol Inv.....6 990
Sim City 3000 .....3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990
Sin* 1 990
Soldier of Fortune SE..4 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 2 .....1 990
Sports Car GT.....2 990
Squad Leader.....7 990
Starcraft+Brood War ..3 990
Star Wars Racer 4 990
SW Force Commander .4 990
SW Phantom Menace ...4 990
SW Jedi Knight Gold ...4 990
SW Rogue Squadron ...4 990
SW X-Wing Alliance...4 990
SW X-Wing Collector..4 990
Sub Command.....11 990
Sudden Strike 7 990
Super Bubsy 1 990
Technomage.....9 990
Thandor 2 990
Theme Hospital* 2 990
Theme Park World.....3 990
Theme Park Inc.*.....7 990
Thief* 1 990
Tiberian Sun*.....3 990
TOCA Touring Car.....1 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 .....1 990
Tomb Raider Chronicles5 990
Touché HU 1 990
Traffic Giant.....4 990
Tribes 2 .....7 990
Tropico HU * 11 990
Tyúkvadászat HU 2 990
Ult. Soccer Manag. 98 ..2 990
Unreal Tournament 3 990
US Air Force 1 990
Vampire, Masquarade* ..1 990
Vészhelyzet HU 1 990
Virtua Cop 2 .....1 990
Virtua Fighter 1 990
Virtual Pool Hall + Pr....3 990
V-Rally 1 990
Warcraft 1 990
Warcraft 2 Battle.net...2 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Worms United.....1 990
Worms World Party ...4 990
Zeus.....8 990
Zork: Grand Inquisitor...1 990

NYITVA:
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet: egész nap
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

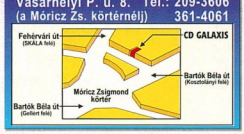
INTERNET ÁRUHÁZ

www.cdgalaxis.hu

SZOFTVER-ÁRUHÁZ
Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)



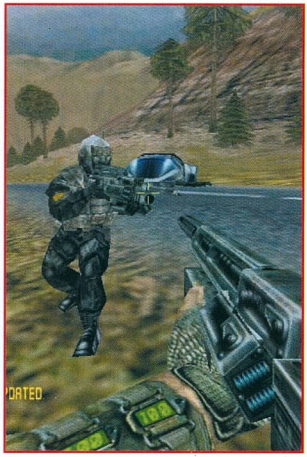
SZAKÜZLET
Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnél)) 361-4061



CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 970 Ft.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, original, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!



CODENAME OUTBREAK

▸ VIRGIN INTERACTIVE ● GSC GAME WORLD ● WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

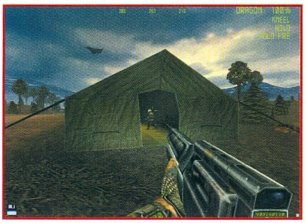
AZ EMBERISÉGET ÚJFENT EGY GONOSZ FÖLDÖNKÍVÜLI INVÁZIÓ VESZÉLYE FENYEGETI, ÁM A PREDATOR-ON EDZŐDÖTT KOMMANDÓSAINK FELVESZIK A KESZTYŰT.

Sokszor hallottam már azt az újságírói közhelyet, hogy a legérdekesebb események mindig lapzárta után történnek. Eddig sohasem érdekelt, hogy miért tudja egy ilyen dolog annyira lázba hozni a fent említett egyéneket, hogy emiatt képesek túlórázni, egész éjjel dolgozni, csakhogy bekerüljön a cucc abba a bizonyos számba. Most megértettem. Megértettem, mivel szerkesztőségünkhöz az utolsó utáni pillanatban érkezett meg a Virgin Interactive legújabb üdvöskéje, a Codename: Outbreak (korábban Venom munkacímen olvashattatok róla). Én vagyok a szerencsés kiválasztott, aki tesztelheti eme csodát.

Da storyline

2034-et írunk. A végtelen űr ránk eső része már rég nem mond újat az emberiségnek – pontosabban nem mondott, egészen mostanáig. Történt ugyanis, hogy egy rutinmegfigyelés alkalmával a kutatók egy ismeretlen tárgyra lesznek figyelmesek, amiről csak annyit tudnak, hogy nagy sebességgel közeledik. A JK4538-XK jelzéssel ellátott objektumról később kiderül, hogy egy üstökös, ráadásul – a vizsgálatok szerint – egy másik galaxisból. A hír hatalmas szenzációnak örvend, mivel ilyen volumenű dologra eleddig nem igen volt példa. Az emberek ujjongnak, és alig várják, hogy követhessék útját az égbolton – azután már nem annyira boldogok, mert kiderül, hogy igazán közelről figyelhetik az eseményeket, mivel az üstökös és a Föld pályája keresztezi egymást – pech.

Az emberek felkészülnek a legrosszabbra: evakuálják a városokat, és biztonságba vonulnak, amennyien csak tudnak. A hatalmas kőzet, belépve a légkörbe, rengeteg meteorittá szétesve, tüzes esőként zúdul kicsiny planétánkra. A legnagyobb kárt mégsem a becsapódások okozzák, hanem az általuk keltett szökőárak, földrengések, hurrikánok pusztító ereje. Miután kitisztult a levegő, az emberek előmerészkednek, és megkezdik a romba dőlt városok újjáépítését, hogy új életet kezdhessenek. Egyre erősebb bennük a gyanú, hogy az űrszutyokkal jött valami, mert a becsapódott meteoritdarabok

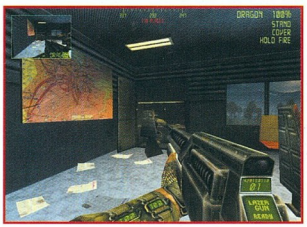


körül új élet kezdett kialakulni, ráadásul egyre gyakrabban tűnnek el emberek. Nem sokkal később megszakad a kapcsolat egy, az idegen kőzettel foglalkozó laborral, és az odaküldött csapatok csak hullákat és idegennel való dulakodásra utaló jeleket találnak. Minden világossá válik, az üstökösön idegen spórák „utaztak", melyek megérkezve bolygónkra, rendkívüli gyorsasággal elszaporodtak, majd a fejlődési szakasz lezárultával parazitákká alakulnak, képessé válva az emberek megfertőzésére, ill. irányítására. A járvány kitört…

Hatalmas területek, és rengeteg település vált idegen befolyásoltság alá, szervezett csapatokkal megrohamozva szereztek meg egyre több földet, napról napra. Az emberek kimerültek, nem birták a gyűrődést, és úgy tűnt, elvesztik a háborút. Ekkor bevetik az utolsó reménységüket, a szupertitkos kommandós csapatot, vagyis minket. Hát a történet alig hasonlít az FPS koronázatlan királyáéra, a Half-Life-éra, de sebaj, még így is nagyon ütős, és főleg izgalmas.

Jáccunkmá-jáccunkmá-jáccunkmá!

Elöljáróban még néhány szó: ez egy taktikai FPS, vagyis nem egy durr bele stílusú lövöldözős, hanem egy – leginkább a Counter-Strikera, vagy Rainbow Sixre hasonlító – csapatjátékon alapuló gamma. A csapatjáték szón bizonyára sokan felkapták a fejüket, de nem kell itt öt, esetleg tíz személyes teamekre gondolni, mert csak ketten leszünk. Mi és persze a társunk, akit vagy a gép irányít, vagy az egyik barátunk. Egyébként meg lehet próbálni az izomból támadást is, de előre megsúgom, hogy



ennek csúfos bukás lesz a vége – kipróbáltam, meghaltam, és még tízszer…

A főmenübe belépve azt tapasztalhatjuk, hogy a fejlesztők biz kifelejtették a tutorialt, ami elég nagy balgaság volt tőlük, mivel van azért egy-két magyarázatra szoruló dolog, de hát azért készült a cikk, hogy segítsünk. Jobb híján akkor vessük bele magunkat a Single player rejtelmeibe. Mielőtt a küldetésekből mazsolázgatnánk, kaparjunk össze egy épkézláb csapatot, amivel már tudjuk is teljesíteni a feladatokat, és nem nyíratjuk ki magunkat az első sarkon. Összesen 12 ember közül választhatunk, melyek nem csak pofikájukban különböznek, hanem van hat fő tulajdonságuk, melyekben szinte teljesen eltérnek. Ezek pedig: sebesség (speed), reakció (reaction), pontosság (accuracy), erőnlét (strength), állóképesség (stamina), életerő (health).

Itt rögtön választás elé állunk: vagy mindig ugyanazt a társat visszszük magunkkal (mivel akció közben fejlődnek embereink), vagy egy-egy küldetésre mindig az arra legjobban megfelelő fickót rendelünk magunk mellé (pl. egy besurranó feladatra egy gyors, könnyű emberke a legideálisabb). Akárhogy is döntünk, arra nagyon vigyázunk, hogy ne dőljön ki egyetlen társunk se, mert akkor azt többet nem választhatjuk. Ennek megelőzése érdekében ajánlatos minél erősebb páncél ill. pár segélycsomag (erről később) beszerzése. Maguk a páncélok színükön kívül több tulajdonságukban is különböznek (mennyire bírja, ha különböző fegyverek kóstolgatják, vízállóság stb.).

A felszerelési tárgyak osztályán szólíthatjuk magunkhoz az olyan kedves kis cuccokat, mint éjjellátó szemüveg, gránátok, aknák, vagy éppen egy kis nukleáris szeretetcsomag. Ugyanitt szerezhetjük be az injekciós tűt is, amiben nem drogocska van, hanem egy kis gyóccer – mindig vigyünk magunkkal.

Fegyvereink száma biza 1, azaz egy darabra korlátozódik. Nem kell aggódni, mert ez egy multifunkciós csodamasina, vagyis többféle módozat állítható be rajta (géppuska, shoot-

EGY KIS SEGÍTSÉG:

Itt olvashattok néhány tippet, amelyek megfogadásával könnyebben léphettek fel az ürcsörhe ellen:

- a **távcsöves puska** pontossága nagyban függ az azt használó ember „accuracy" szintjétől
- a **gépágyú** nem vesz észre, ha a „szemét", vagyis a fölötte lógó kamerát kilőjük
- a **fegyver** visszarúgása és pontossága megváltozik, ha guggolunk, vagy hason fekszünk
- a **rakétákat** irányíthatjuk – csak meg kell festeni a célpontot a „USE" gombbal, és már csak a robbanásban való gyönyörködés feladata hárul ránk
- ha a **géppuskából** csak rövid sorozatokat lövünk, sokkal pontosabb lesz
- ha **multiplayerben** engedélyezzük a HUD kamerát, láthatjuk azt is, hogy a társunk mit lát
- mindig motozzuk meg a **hullákat**, mert fegyverre, lőszerre, vagy injekciós tűre lelhetünk (ez utóbbi 10%-kal növeli életerőnket)
- könnyen a **sniperes manus** közelébe juthatunk, ha kihasználva a fák, bokrok menedékét közelítjük felé (a társunkat ilyenkor felejtsük ott valahol)
- a **szörnyek** sokkal messzebbről meghallják a géppuskát, mint a távcsövest
- és a legfontosabb: a **sniper** nagyon veszélyes fegyver, de veszélyesebbé tehetjük, ha használjuk a távcsövét is HA-HA-HA

gun, sniper, rakétavető, gránátvető stb.). Avatatlan szemlélőknek is feltűnhet a fegyverarzenál Quake-es mivolta, de megnyugtatok mindenkit, hogy ez akkor is taktikai FPS, ha én mondom. Ugyanis: nemcsak, hogy elég keményen szórnak fegyvereink (már amelyik tud), de testtartásunktól/mozgásunktól függően nő, vagy éppen csökken a találati valószínűség. Magyarul, ha összevissza futkározunk, mint a mérgezett egér, mindent ripityára lövünk, csak a kívánt célpont marad életben, ugyanakkor, ha szépen leguggolunk, és úgy tüzelünk, rögtön elérjük a kívánt hatást. Nagyon fontos a megfelelő helyre való célzás, mert a karakterek fel vannak osztva sérülési zónákra. Így lesz olyan hely, amit ha eltalálunk, szúnyogcsípésnek fog hatni, de ugyanakkor lesznek kritikus sebzést, sőt azonnali halált okozó területek.

Persze a rosszfiúk sem bambulva várják, hogy célkeresztünkbe jussanak, hanem – és erre nagyon büszkék a fejlesztők – rendkívül fejlett hallási, és látási algoritmusokon alapuló mesterséges intelligenciával rendelkeznek. Így könnyen el tudunk osonni mögöttük, mert „nincs hátul szemük", mint azt a legtöbb játékban tapasztaljuk, de ha egy kis zajt is csapunk, számítsunk rá, hogy egy kis fémdarab lesz a szemünk között. Ugyanakkor ne reméljük, hogy csak futnak felénk, és mi szépen halomra lőjük őket, mert ha van fedezék, a mögé rejtőznek, valamint rögtön szétválnak, hogy bekerítsenek minket. Szerencsére ezeket mi is előre tudhatjuk, mivel hallhatjuk teli torokból üvöltött parancsaikat.

Megemlíteném még, hogy társunknak mekkora jelentősége van. Ugyanis ő nem csak egy ágyútöltelléknek való figura, aki majd elvégzi a piszkos munkát, hanem tényleg nagyon fontos szereplő, hisz' néha nem is tudjuk nélküle véghezvinni küldetésünket. Alapból követ minket, de egy kézre álló parancsrendszerrel egyszerű utasításokat is adhatunk neki (komolyabb esetben átvehetjük az irányítását az F4-gyel, és ilyenkor a mi emberünket irányítja a gép).

Ezeket figyelembe véve kell végigküzdenünk magunkat 13, egyre nehezedő küldetésen, melyek közül 7 a nyílt világűrben játszódik. Jó ötletnek tartom, hogy a három alap nehézségi szint mellé beépítettek egy arcade, vagyis nagyon-nagyon könnyű (na azért annyira nem) szintet is a kvékeseknek, vagy azoknak, akik még egyáltalán nem próbálkoztak ilyen típusú programmal. Ami a legzseniálisabb, hogy minden egyes küldetésnél mi választjuk meg, hogy nappal, vagy éjszaka akarjuk végignyomni, így növelve a változatosságot. Míg nappal a nyers erő dominál, addig éjszaka a lopakodásé a főszerep.

Magára a grafikára nem is találok szavakat ill. egyet: GeForce 3 kell hozzá, hogy meg tudja mutatni teljes valóját. Maga a környezet megvalósítása a legjobb, amit ez idáig láttam. A fáknak, bokroknak végre tényleg vannak ágaik, és leveleik. Nézzük meg a fenyőt, a kis tűlevelei egyenként meg vannak alkotva, teljes 3D-ben. Emellett minden, de minden teljesen valóságosnak hat. A víz: első ránézésre ronda, másodjára észrevesszük, hogy teljesen reális, csak kellő távolságból kell nézni – hmm, ezt jól megmondtam, lépjünk is tovább. A teljesen interaktív környezet nagyon sokat dob a hangulaton, hiszen pl. a lámpák kilövésével, és a nightvision bekapcsolásával komoly taktikai előnyre tehetünk szert. Az emberek több mint 1000 poligonból vannak megalkotva, és a mozgásuk is tökéletes (megfelelő videokártyával persze). Kíváncsi leszek, hogy akkor a Doom 3-ban hogy fognak kinézni a karakterek.

A hangokról is csak jót tudok mondani. Amellett, hogy teljes egészében támogatja a 3D hangzást, rengeteg zörejt vettek fel. Az erdőben csiripelnek a madarak, az irodákban zúgnak a számítógépek, és mindemellett a lépések hangja annyira valósnak hat, mint még sehol. Ezalatt azt értem, hogy pl. nem csak egy fémes kopogó hangot készítettek, és ezt rakták be minden fémfelület alá, hanem teszem azt, ha felmegyünk egy félig leszakadt vaslépcsőn, még az is hallatszik, ahogy nyikorogva mozog alattunk.

Azt hiszem a Codename: Outbrake méltán lesz népszerű a játékosok körében, hisz gyönyörű grafikájának, és rendkívül jó hangulatának köszönhetően gyakorlatilag bárkinek a szívébe könnyen belophatja magát. Multiplayer támogatottságában sem hibádzik semmi, bár ezen a téren újat nem mutat, mégsem fog elterjedni annyira – legalábbis itthon –, mivel hatalmas gépigényével elrettenthet egyeseket. De ha mostanra terveztük gépünk felújítását, már kezdhetjük is, mert ezért megéri.

Csuvi

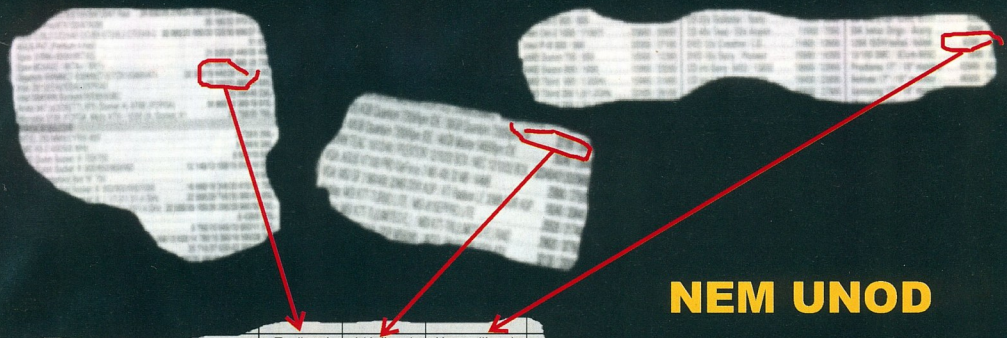
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Win 9x,/ME, PIII 500, 128Mb Ram, Riva TNT2 32Mb, DirectX 8 **JAVASLAT:** Prociból nem árt egy giga körüli ill. egy GeForce 2-3 sem jön rosszul

szinte minden

hosszú installálási idő (15-20 min.)
nagy gépigény
a társunk néha beragad

93%



	Egyik üzlet	Másik üzlet	Harmadik üzlet
Alaplap	31 200 Ft	31 250 Ft	30 198 Ft
Processzor	21 900 Ft	21 890 Ft	21 910 Ft
Memória	9 520 Ft	9 525 Ft	9 527 Ft
Videokártya (amilyen a Jocónak van)	21 300 Ft	21 380 Ft	21 290 Ft
Sokkal jobb videokártya	49 800 Ft	49 900 Ft	Itt nincs olyan

NEM UNOD MÉG?!

Mi folyamatosan figyeljük a piacot és követjük az árak változását,hogy Neked ne kelljen! Próbáld ki!

Abit kt7a	27 800 Ft
Duron 750	10 900 Ft
Wbk68 cooler	4 300 Ft
256Mb ram	6 980 Ft
V3 2000 16Mb	11 200 Ft
20Gb Quantum HDD	21 800 Ft
Cd 52x	7 900 Ft
1.44 FDD	2 800 Ft
Ház midi 300w	8 800 Ft
SB komp. Hangkártya	2 800 Ft
Összesen	105 280 Ft

105.280 Ft + Áfa

Abit BH6 Slot1	11 200 Ft
Celeron2 600	7 200 Ft
átalakító+cooler	1 000 Ft
128mb ram	3 200 Ft
V3 2000 16Mb	11 200 Ft
20Gb Quantum	21 800 Ft
Cd 52x	7 900 Ft
1.44	2 800 Ft
Ház midi	7 900 Ft
SB komp. Hangkártya	2 800 Ft
Összesen	77 000 Ft

77.000 Ft + Áfa

Egy kis ízelítő árainkból! (2001. szept. 28.)

Alaplap	Abit kt7a	27 800 Ft	Nettó ár
Alaplap	Abit KG7	35 600 Ft	
Alaplap	Asus TUSL2-C	29 300 Ft	
Processzor	Intel Celeron 600	9 880 Ft	
Processzor	AMD Duron 750	11 000 Ft	
Processzor	AMD Thunderbird 900	17 200 Ft	
Vga	GeForce 2 MX 200 32MB	12 300 Ft	
Vga	GeForce 2 GTS 32MB	26 200 Ft	
Vga	Asus Geforce3 64Mb AGP	94 000 Ft	
Vga	Asus Geforce3 deluxe 64Mb AGP	98 000 Ft	
Hangkártya	SB Live value	9 600 Ft	
Hangkártya	SB Live player 5.1	11 000 Ft	
Használt			
Vga	Diamond Voodoo Banshee 16Mb AGP	4 500 Ft	Bruttó ár!!!
Vga	Diamond V550 TNT1 16Mb AGP	7 000 Ft	
Vga	Ati Rage2 8Mb AGP	4 000 Ft	
Vga	S3 Trio64 1Mb PCI	1 500 Ft	
Vga	S3 Trio3d 4Mb AGP	3 000 Ft	
Vga	Voodoo3 2000 16Mb	14 000 Ft	

NETWORK GAME CENTER

SZÁMÍTÓGÉP KLUB ÉS SZAKÜZLET

[NGC]

TELEFON: **353-2592**

WEBLAP: **WWW.NGC.HU**

E-MAIL: **INFO@NGC.HU**

CÍM: **1066 BUDAPEST ZICHY J. U. 43.**

SPIDER-MAN

ACTIVISION ● NEVERSOFT ● WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/SPIDERMAN ● BÉTATESZT

AZ EGYIK LEGNÉPSZERŰBB KÉPREGÉNYHŐS A MOZIVÁSZON, TV KÉPERNYŐ ÉS KONZOL SZEREPLÉSEK UTÁN A PC-S JÁTÉKOSOK MEGHÓDÍTÁSÁRA KÉSZÜL.

Ha visszaemlékszem a 80-as évek végére – amikor még nem volt kábeltévé és a gyerekek nem Pokémonokat vagy G.I. Joe-kat gyűjtöttek, hanem képregényeket – bátran merem állítani, hogy az az időszak volt Magyarországon a Pókember virágkora. Igaz, nálunk nem örvendett akkora népszerűségnek, mint a szülőhazájában, az USA-ban, vagy akár Németországban, de rengeteg gyerek nevelkedett fel azokon a kis füzetecskéken.

Maradjunk is a képregénynél, hiszen hat különböző magazint játszhatunk végig a program során. Mindegyiket külön-külön kell teljesítenünk, a gép által megadott sorrendben. Először terroristákkal és New York rendőreivel kell megvívnunk, **A bankrablók** című füzetecskében. Második „olvasmányunk" **A Skorpió szúrása** lesz, ahol a szigorú és mindig kiabáló főszerkesztőnket kell kimenekítenünk – véges időn belül – az egyik mutálódott kollégánk csápjai közül. Ezek után a **Rhino dühöngésé**ben a gonosz orrszarvúembert kell móresre tanítanunk úgy, hogy maradjon elegendő energiánk a negyedik epizódban (**Visszatérünk** c.) kipofozni a kígyóméregembert is. **Az invázió** című képregény futurisztikus képet fest elénk; szimbiózisos lények szállják meg a várost, ezért az őket előállító berendezéseket kell felkutatnunk és elpusztítanunk. Legvégül pedig az összes főellenséggel meg kell verekednünk szépen sorjában, a **Pók a csapdában** c. magazinban, hogy végleg békesség szálljon New York városára.

A játék alaptörténetét egy gyenge minőségű videó meséli el, melyben a szereplők hangjai és gesztusai is silányra sikeredtek. Mivel mesével van dolgunk, a kerettörténet is csak arra szolgál, hogy elindítsa az eseményeket. Ahogy jobban belemélyülünk a játékba, észrevehetjük, hogy a programozók a háttér megalkotásába sem szakadtak bele, bár meg kell vallani, hogy helyenként igazán szépre sikeredett. Ami engem talán a legjobban zavart, az az volt, hogy a szereplők hangjai életszerűtlenek voltak, miközben a zenei alátétek igazán hangulatosak. A játék jellemzéséhez hozzátartozik még az is, hogy Spidey irányítása is hagy némi kívánnivalót maga után. Nem értem, hogy miért nem lehetett felhasználni például valamelyik régebbi Tomb Raider motorját a könnyebb kezelhetőség érdekében. Így csak azt érték el a játék alkotói, hogy még az irányítással is harcolni kell.

A sok negatívum mellet alig tudok felsorolni néhány olyan dolgot, ami pozitívan érintett. Mindössze annyit, hogy a programnak az előbb említett hiányosságai ellenére is kellemes, meseszerű hangulata van (de ez manapság már nem elég!).

Az ellenfelek legtöbbjét puszta kézzel kell legyőznünk, ami kicsit Street Fighter-es hangulatot kölcsönöz bizonyos részeknek. Sajnos újabb rossz pont, hogy mindössze három rúgást és ugyanennyi ütéstechnikát ismer és alkalmaz csak főhősünk. Bár ennyi elégnek is tűnik, hiszen az ellenfelek intelligenciája vetekszik egy marék szúnyogéval.

A játékmenet sem sikeredett észveszejtően bonyolultra, hiszen a pályák túlnyomó többsége lineáris és minimális gondolkodás mellett megoldható. 34 egyéni és 6 tanulópálya kapott helyet a korongon, ami összességében nem lenne kevés egy kiadós játékhoz, de az előbb említett okok miatt a teljes játékidő 8 óra alá csökken. Az elején választható három nehézségi szint közül mindössze csak a hard okozott némi nehézséget. A programozók gondoltak a fiatalabb korosztályra is, külön nekik egy gyerekmódot is beépítettek a választható nehézségi fokok közé. Szerintem nagyon ügyesen ráéreztek az alkotók ezzel a móddal arra, hogy kik is lesznek valójában e szerzemény felhasználói… (Mondom ezt azért is, mert például egyik verekedésnél, sőt a lövöldözéseknél sem lehet vért látni.)

Összefoglalva az eddig elhangzottakat, a Spider-Man olyanoknak ajánlott csak, akik egy könnyű és egyszerű kikapcsolódásra vágynak mondjuk munka után, vagy még nem töltötték be a tizennegyedik életévüket. Persze a Pókember-fanatikusok is megbarátkozhatnak vele, de szerintem nem lesznek tőle elragadtatva. Számításaim szerint egyetlen út áll csak az ilyen programok előtt, és az is a játéktermekbe vezet.

Laclow

KARAKTEREK

Peter Parker (Spider-Man):
Szupererős és szupergyors. Képességeinek köszönhetően képes még a függőleges falakon is felmászni, vagy fejjel lefelé megülni a plafonon. Ösztönei riasztják, ha az ellenségei a közelébe érnek. Amikor éppen nem a gonosztól menti meg a világot, akkor a Daily Bugle című újság fotósaként tevékenykedik.

Felicia Hardy (Black Cat):
A macskák könnyedségével és ügyességével megáldott tolvaj. Az egyedüli ember a földön, aki ismeri a Pókember valódi mivoltát is.

Dr. Otto Octavius (Doctor Octopus):
Korábban neves nukleáris kutató volt, akit frusztrált az emberi test korlátoltsága, ezért négy robotkart készített. Egy laboratóriumi baleset következtében azonban őrült megalomániás bűnözővé vált.

Bank Thug:
Tagja egy magasan képzett rablókból álló bűnszövetkezetnek, a Jabe szindikátusnak.

Eddie Brock (Venom):
Parker újságíró riválisa, akinek a teste fele kígyóméregből áll egy szimbiózis miatt. Élete legfőbb célja, hogy bosszút álljon Spider-Man-en.

J. Jonah Jameson:
A képregény egyik alapfigurája, aki a Daily Bugle főszerkesztője. Gyakran ír vezércikkeket arról, hogy Spider-Man valójában veszélyeztheti N-Y polgárait, nem pedig óvja őket. Megszállott gyűlölője a piros-kék ruhásnak.

Max Gargan (Scorpion):
Szintén újságíró. J. Jonah egyszer elküldte egy külső helyszíni tudósításra, de egy véletlen baleset következtében ez a jámbor ember egy dühöngő skorpióvá alakult át. Életét ezek után annak szenteli, hogy megnyomorítsa a főszerkesztőt.

Alex O'Hirn (Rhino):
Szuper-páncélozott felöltőjének köszönhetően emberfeletti erővel rendelkezik, amit sajnos az emberiség ellen fordít. Képességei szinte elpusztíthatatlan orgyilkost formáltak belőle.

Jonathan "Johnny" Storm (Human Torch):
Tagja a „Csodálatos Négyesnek" amit a néhány jó alkot a képregényben. Képes bárhol nagy intenzitású tüzeket generálni, amivel a gonoszok ellen harcol. Pókember egyik legközelebbi barátja.

Mary Jane Parker:
Rettentően jól azonosul kettős egyéniségével, miszerint részben szupermodell, részben pedig egy szuperhős szeretetreméltó felesége.

Matthew Michael Murdock (Daredevil):
Amióta elvesztette látását egy kísérletben, és amióta feltalálta radarérzékelőjét, amivel a bűnt üldözi, azóta lemondott polgári nevéről és előző életéről is.

Quentin Beck (Mysterio):
Egykor hollywoodi trükkmester és kaszkadőr volt, mára azonban már a sötétség erőinek szolgája. Később ő, Dr. Octopus, Sandman, Vulture, Kraven és Electro megalkotta a Sinister Six-et, egyesítve gonosz erőiket. Az illúzió mestere.

Dr. Curtis Connors (The Lizard):
Curt amputált karja helyére akart újat növeszteni és ehhez egy saját maga által kifejlesztett kísérleti szérumot használt. Ennek mellékhatásaként a professzor elvesztette emberiességét, és most már kénytelen élete hátralévő részét gonosz gyík formájában leélni.

Cletus Kasady (Carnage):
Cletus a gonosz Venom ivadékaként szimbiózisban született, azóta már csak mészárosnak hívják. Brutalitása és a képességei felülmúlják még a legmerészebb képzeletet is.

Monster-Ock:
Az előbb említett szörny és Doc Octopus „kereszteződése"…

Steven Grant Rogers (Captain America):
Ha egy szóval akarnánk jellemezni, csak annyit mondhatnánk róla: Bosszúálló. Nem volt „tagja" az eredeti képregénynek, ezért csak a játék legvégén tűnik fel egyetlen rövid poén erejéig.

Frank Castle (Punisher):
Szabadúszó. Miután a Maffia megölte családját, Frank elhatározta, hogy szembeszáll a gonosz erőkkel, saját törvényeik szerint.

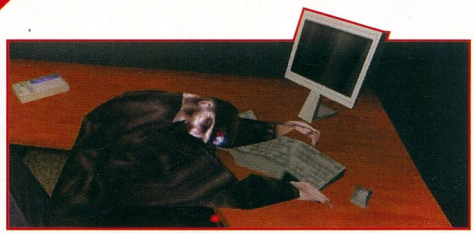
ÉRTÉKELÉS

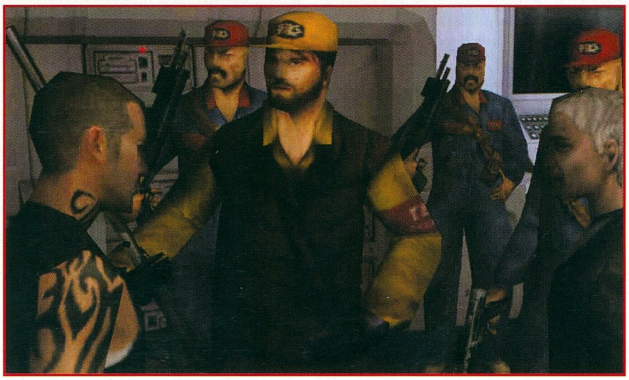
Minimum config: PII 266 Win 95/98/Me/2000, 64 MB Ram, 200 MB HD, DirectX 8.0, 3D Kártya **JAVASLAT:** Nem kell egy erőmű a futtatásához, de ha a legnagyobb felbontásban akarjátok élvezni a játékot, akkor elkel egy 32MB-os videokártya.

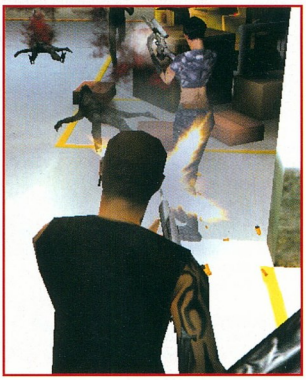
Meseheli hangulat
Játéktermi pénznyelő-szimulátornak tökéletesen megfelelő

Gyenge ellenfelek
Rossz videók
Primitív játékmenet

78%







FROM DUSK TILL DOWN

CRYO INTERACTIVE ● GAMESQUAD ● DUSKTILLDAWN.CRYOGAME.COM

AZ ALKONYATTÓL PIRKADATIG CÍMŰ FILM TÖRTÉNETE A SZÁMÍTÓGÉPEK KÉPERNYŐIN FOLYTATÓDIK, MÉRSÉKELT SIKERREL.

Nem kerülte el sorsát az Alkonyattól pirkadatig road-movie sem; a Gamesquad fejlesztőcsapata a finoman fogalmazva is középszerűre sikeredett film története alapján elkészítette azonos nevű számítógépes játékadaptációját egy meglehetősen vérbőnek ígérkező first person shooter formájában. A belsőnézetes ember szimulátorok adottságait ismerve a témaválasztás akár ötletesként is jellemezhető. Most nézzük meg tüzetesen, vajon mennyire sikerült átemelnie a francia fejlesztőcsapatnak a filmet a mozivászonról a számítógépek monitoraira.

A kerettörténetről...

A mozi fonalát tovább gombolyítva az események színhelye ezúttal egy teherhajó, amivel Seth Gecko utazik a jól megérdemelt szabadság felé alig három nappal a Titty Twisterben történt hátborzongató események után. A szép új jövőre azonban árnyék vetül; a hajón ugyanis egyik pillanatról a másikra elszabadul a pokol. A legutóbb érkezett helikopter utasairól ugyanis kiderül, hogy valójában nem emberek (vagyis tulajdonképpen azok, csak nem abban az értelemben), hanem embervérre kiéhezett vámpírok, akik miután megrongálják a hajó biztonsági rendszerét, késlekedést nem tűrve nekilátnak a műintézmény lakóinak kiirtásához. Seth ebből természetesen a kezdetekkor még mit sem sejt – a világítás egy rövid időre kialszik, a kabin ajtaja érthetetlen módon kitárul, biztonsági őrnek pedig nyoma sincs... azaz nyomok éppenséggel vannak, mégpedig nem is akármilyenek: a kabinsor előtti padlón hever az egyik szinte a felismerhetetlenségig feltrancsírozott őr.

A grafikáról...

A From Dusk Till Down grafikai motorja sajnos minden képzeletet felülmúlóan avítt, kissé már megkopott, a képi megjelenésért ugyanis a – bizonyára anyagilag meglehetősen kedvező áron átvett – jó öreg Quake II engine a felelős. A motor persze kicsit feltuningolt, de senki ne számítson Counter-Strike szintű képi megjelenítésre. A first person shooterekkel kapcsolatban általánosságban gyakori a kerettörténetet, vagy a túlságosan lineárisra sikeredett játékmenetet firtató bírálat, melyet az esetek többségében a grafikai megjelenítés jó minősége, az alkalmazott effektek újszerűsége, a szimulációs hűség stb. ellensúlyoz.

A helyzet itt sajnos éppen fordított: a megjelenítés szinte kritikán aluli. Halvány vigasz, hogy a tökéletes futtatáshoz szükséges gépigény, igazodva a grafikai motorhoz, rendkívül szerénynek mondható. A rendszeresített effektek köre az unalomig ismerteken kívül (torkolattűz megjelenítése, üres töltényhüvelyek animálása, lövésnyomok szimulálása) talán csak egy ponton érdemel említést, konkrétan: a From Dusk Till Downban papírfoszlányok emelkednek a magasba, majd hullnak alá minden olyan esetben, ha valamilyen lövedék csapódik be például egy könyvespolcba vagy kartotékos szekrénybe. A Gamesquadnak vélhetően nagyon tetszett ez az effekt, úgyhogy nem is fukarkodnak az alkalmazásával; elegendő a padlón „véletlenül" eldobott prospektuslapra lőnünk és máris gyönyörködhetünk a papírfoszlány-zuhatagban. A játékban se szeri, se száma az öt-tíz másodperces renderelt animációknak, melyek szerencsére az Escape billentyűvel átléptethetők. Szerepüket tekintve elsősorban a „történet" nyomon követését szolgálják, melyet az elhangzott beszélgetések képernyőn történő feliratozása is tovább erősít. Az epizódokat ezen animációk valóban összekötötték, s bár a történet megértéséhez vajmi keveset tettek hozzá (az már megvolt az első 3 perc játék után), azért dobtak egy kicsit a játék hangulatán.

A kezelhetőségről...

A szegényes megjelenítés a játéknak csak az első, igaz, talán legfájóbb pontja, de korántsem az egyetlen. A következő neuralgikus góc sajnos éppen a csapnivaló karakterirányításé. A tényállás az, hogy a játékban nem lehet sem ugrani, sem guggolni, csakhogy az alapvető dolgokkal kezdjük. Így ennek hiányában ki van zárva egy fedezék mögé történő guggolás, vagy éppen egy kis ugrálással megszerezhető kedvezőbb stratégiai pont felvételének lehetősége. A finoman szólva is kissé értelmetlen programozói hozzáállás eredményeképpen hozzá kell szoknunk, hogy a legkisebb elejtett dobozt vagy törmeléket is ki kell kerülnünk, vagy hogy egy derékig sem érő padsor előtt állva csak annak megkerülésével tudunk továbbhaladni. A 1st-3rd nézet szabadon variálható a játék alatt, többször azonban hangsúlyosan a külső nézet az előnyösebb, például, ha egy erősen leamortizált helyiségben kell a tereptárgyakat kerülgetnünk, vagy amikor valamelyik vámpírt viszonylag távolról szeretnénk semlegesíteni. Külső nézetben ugyanis minden fegyverünknek van lézerirányzéka... nos igen, igen, még a jó öreg sörétes is kapott egyet! Magának az irányzéknak a használata – noha nem új ötlet – igazán hasznos lehet, mivel a program számol a testsebzéssel. Egy vörös célfény segítette fejlövés bizony igen hatékony tud lenni. A játékban menteni bármikor lehet, automatikus gépi mentés azonban nincs, így aki nem akar félórákat veszteni, néha archiváljon az opcionálisan felajánlott 15 hely valamelyikét kiválasztva.

A hangokról...

A játék az alapötletet adó film zenéit használja, a hangeffektek kiteljesedését pedig a támogatott EAX szabvány szolgálja ki. A fegyverek működtetésekor hallható lövéshangok jól megkülönböztethetőek, igazán nagy áttörést vagy meghatározó élményt azonban a hangrendszer nem okoz. Megjegyzendő azonban, hogy talán ez a játék egyetlen olyan területe, ami nem tartalmaz ordító hibákat, maradjunk annyiban, hogy a hang és zene megfelel az amúgy eleddig sem túl magasan szárnyaló színvonalnak.

A játékmenetről...

A Gamesquad döntésével – miszerint nem fecsérelték az egyébként is drága programidőt többjátékos mód fejlesztésére –, látva a végproduktumot, mélységesen egyetértek, hiszen valljuk be, ilyen képi megjelenítés mellett nemigen van az a fergeteges multiplayer támogatás, ami piacképes lehetne manapság. Az egyjátékos mód sem tartogat különösebb meglepetést a felhasználók részére, tisztán lineáris szerkezetével és agyonmagyarázott átkötő animációival már az első percektől világos lesz mindenki számára, hogy itt bizony egy cél van: kiirtani a vámpírok minden formáját. A hasonló kaliberű fps-ektől eltérően a programban feltűnően sokszor és nagy számban alkalmaztak a fejlesztők NPC-ket; előfordul több alkalommal is, hogy az előrejutásunkat 3-4, a gép által vezérelt segítőtárs is előremozdítja. A kissé meglepő, de kétségtelenül üdítő színfolt a játékban több alkalommal is életmentőnek bizonyul, ugyanis az alkalmi fegyvertársak szinte teljesen kiváltanak bennünket: stratégiai pontokat védenek nagy elszántsággal, vagy éppen a hátunkat fedezik. Az NPC-ket sajnos irányítani nem lehet, ennek leprogramozása azért már nem fért bele a projektbe, de szerepük ennek ellenére mégiscsak jelentős.

A szokásos ajtónyitogatós, mindig előre nyomulós lendületet a játékban csak néhány alkalommal töri meg az előre beépített gépágyúzgatós vagy mesterlövészkedős rész. Ezek a szinte külön epizódoknak számító részek inkább megmosolyogtatók, mint izgalmasak, legalábbis a gépágyú vonatkozásában. Seth Gecko ilyenkor percekig mozgásképtelen, a monitoron csak a golyószóró csövét lehet mozgatni, no meg a kifogyhatatlan lőszert pumpálni a helyszín egy távolabbi pontjáról tömegesen hősünk felé igyekvő kreatúrák felé. A mesterlövészes részek talán inkább az idegesítő jelzővel illethetők, itt egy szintén helyhez kötött pozícióból lehet zoomolgatni az ellenre, amit talán csak a célkereszt több mint kétharmad részét betöltő zöld optikai skála zavar be kissé. A lövészkedés az utolsó kijelölt vámpír dematerializálásáig tart, aki természetesen az egész hadműveletről mit sem sejtve várakozik a tér egy távolabbi pontján mozdulatlanul.

Elérkezve a From Dusk Till Downban nyújtott AI elemzéséhez talán már mondanom sem kell, hogy ez a terület sem problémamentes, bár az igazat megvallva a vérszegény grafika és a szegényes irányítás után a dolog már nem is olyan feltűnően rossz. Az ellen tevékenysége a kamikáze-szerű kirohanások mellett a fix pozícióból történő lövöldözgetésben és a stílszerűen halálra készülők nemtörődöm egykedvűségében kimerül. Megjelenési formájukat tekintve a vámpírok többsége emberszerű; a csupán eltorzult arcú matróztól a karbantartók kezeslábasát viselő szerelőkön át a szörnyfejű izomkolosszusok mellett azért feltűnnek a játékban a már teljesen szörnyszerű alienek és a szárnyas denevérek is. A vámpírok többsége csupán puszta kézzel tör hősünk felé, de később azért jónéhány, állig felfegyverzett zombi biztonsági őrrel is meggyűlik a bajunk. A Seth által használatos fegyverek többsége klasszikus, így a pisztoly mellett használhatunk vámpírirtásra sörétes puskát, golyószórót, gránátvetőt, sőt a filmből ismert nyílpuska is elérhető, bár ennek hatásfoka szinte a nullával egyenlő. A pálmát nálam mégsem ez vitte a „tökéletesen használhatatlan"-kategóriában, hanem az a kis szerkezet, amivel szabvány compact disceket lehetett lődözni a szörnyekre. Egy-egy pontatlan célzás esetén a korong idétlen pattogásba kezd a helyiségben, melynek végén szinte törvényszerűen nem a vámpírba, hanem hősünkbe fúródik. A mindössze 5 óra tiszta játékidőt biztosító program 20 pályája alatt összesen 19 különböző fegyvert alkalmazhatunk, melyek közül minden kétséget kizáróan a játék felétől szinte végig folyamatosan biztosított M9-es a leghatékonyabb, pontossága és nagy tűzereje miatt.

Summázva...

Csak maguk között, semmiképpen sem ajánlom a From Dusk Till Downt megvásárlásra, még fanatikusoknak sem, elsősorban idejétmúlt grafikája és az idétlen karakterirányítás miatt. A vámpíros fps ötlete ígéretesnek tűnt ugyan, azonban a megvalósítás csapnivalóra sikeredett, így előre sajnálom azt a néhány mit sem sejtő játékostársamat, aki – nem olvasva a PC.GAMES-t – a kosarába helyezi a terméket. Borítékolom, hogy a vérengzés bizonyosan bekövetkezik; a kérdés csak az, hogy vajon a monitoron, vagy inkább – és ez a valószínűbb – magán a programhordozó korongon vagy esetleg annak csomagolásán kerül abszolválásra!

C5

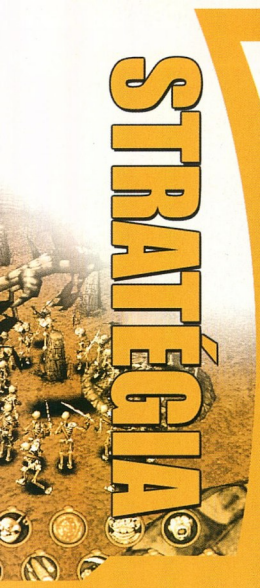
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266 CPU, 64 MB RAM, 350 MB HDD, Win 9x, 12 MB-os VGA kártya. **JAVASLAT:** Némileg gyorsabb procival, és minimum 128 MB memóriával érdemes futólag megnézni a játékot.

nagyszámú NPC
a hangok nem annyira rosszak

pocsék grafikai megjelenítés
idétlen karakterirányítás

62%



PANTHEON

MÉG NINCS ● FROG CITY ● WWW.FROGCITY.COM/PANTHEON/

A játékiparban történő azon kijelentéseket, amikor egy készítő felettébb pozitívan nyilatkozik saját játékának tulajdonságairól, hajlamos vagyok nagyfokú kétkedéssel fogadni, hisz mint tudjuk: nincs az a szent, akinek ne maga felé hajlana a keze. Azonban az Imperialism vezető fejlesztőjének tudok adni a szavára akkor, amikor Pantheon néven a görög mitológián alapuló új játékáról beszél. A Frog City fejlesztésében készülő project egy igen hibrid játékstílussal rendelkezik, hiszen amellett, hogy alapvetően stratégiai alapokon nyugszik, tartalmaz kaland-, akció- és RPG elemeket. Mint egy istenség irányítója, mi sem lehetne más a célunk, mint a konkurencia legyőzése? Kis kolóniánkkal kell hol erővel, hol ésszel túljárni az ellen eszén, amiben a körítés, vagyis a grafikai megjelenítés dob nagyot. Igaz, győznünk kell majd géppel, de a képek láttán úgy tűnik, eszméletlenül kidolgozottak lesznek a részletek – akár embereken, akár épületeken. Az olyan finomságokról, mint a felkelő nap, vagy a mozgó árnyékok már ne is beszéljünk. Egyelőre ugyan még kiadó nélkül állnak a srácok, de rendületlenül jövő évben tervezik megjelentetni a programot.

34 ... Etherlords
37 ... AEON
38 ... Car Tycoon
39 ... Monopoly Tycoon
41 ... Empire Earth
44 ... Magic & Mayheim 2: Art of Magic
48 ... Conquest: Frontier Wars
52 ... Colobot

TARTALOM

G.I. COMBAT

MÉG NINCS ● FREEDOM GAMES ● WWW.GICOMBAT.COM/

Nekem első blikkre a G.I. Joe figuráim ugrottak be a cím láttán, ami ugyan nagy mellélövésnek bizonyult, hisz az egyetlen egyező tényező a játék és a bábúim között a harc szó volt. De nem csüggedtem, és kihámoztam miről szól ez a háborús játék. Hát kérem szépen: arról, hogy volt egyszer egy második világháború... Ezeknek a megtörtént eseményeknek a két oldaláról rohanhatunk neki, de generáltak hipotetikus csatákat is. A 3D megjelenítés pedig a megfelelő körítést adja ennek a hivatalosan taktikai harci játéknak nevezett gyöngyszemnek. A várható megjelenés jövő tavasz.

1. Black & White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. Settlers 4	Blue Byte
4. Red Alert 2	Electronic Arts
5. Commandos 2	EIDOS Interactive
6. Art of Magic	Virgin
7. Desperados	Infogrames
8. Tropico	Take 2 Interactive
9. Emperor: Battle for D.	Electronic Arts
10. Conquest	UBI Soft

TOP 10

THE SIMS - HOT DATE

ELECTRONIC ARTS ● MAXIS ● WWW.THESIMS.COM/

Két kiegészítő mellé igazán nem árthat egy harmadik – imígyen hangozhattak talán valahol a Maxis irodája körül öblös szavak, hiszen a The Sims-hez „Forró Randi" alcímmel jön a harmadik pakk. Mint a címből is világosan kitűnik, Simjeink úgymond magánéleti szférájába folyhatunk bele kicsit jobban, mint eddig. A Hot Date segítségével régi dédelgetett vágyunk fog teljesülni, miszerint hogy a város nagy forgatagába vethessük bele magunkat. Ehhez fog asszisztálni a több új karakter és hozzájuk tartozó stílus, az új helyszínek, mint a bár, a park vagy az étterem, és a 100 új berendezés, mint a... De ez már nagyon forró. Majd a játékban meglátjátok... A játékmenet nem bonyolult, csupán a Te kattintásodtól függ, hogy egy kapcsolatteremtésnek a fiört felöli részét, vagy netán a húrok komolyabb pendítését ragadod meg. A program megjelenését a közeli novemberre datálják, így nem kizárt, hogy nemsokára mi is jobban górcső alá vesszük.

Empire Earth	2001/11	Sierra
Battle Realms	2001/10	UBI Soft
Civilization 3	2001/11	Microprose
HOMM 4	2001/11	3DO
Stronghold	2001/10	Godgames
Etherlords	2001/10/15	Fishtank Int.
SW: Galactic Battlegr.	2001/11/01	Activision
Warcraft 3	2002/02	Blizzard
Age of Mythology	2002/05	Microsoft
Sovereign	2001/12	Sony Online

ELŐREJELZÉS

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

LUCASARTS ● ENSEMBLE STUDIOS ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/BATTLEGROUNDS/

A LucasArts tevékenységére az utóbbi időben kezdek kicsit ferde szemmel nézni, mert úgy véltem felfedezni, hogy a menyiség kezd a minőség rovására menni. Az addig oké, hogy ők rendelkeznek a Csillagok Háborúja kizárólagos licencével, de hogy büntetlenül ennyi tömegterméket kiontsanak magukból, mint az tették az elmúlt időszakban, már kicsit erős költői túlzásnak vélem. Már bocsánat, hogy eleve szkeptikusan állok hozzá a Galactic Battlegrounds néven beharangozott real-time stratégia adataihoz, de számomra nem jelent egyből garanciát az, hogy a játék annak az Age of Empires-nek az engine-jén alapul, ami már megjelent pár éve, és az a 2D-s megjelenítés igencsak kimenőfélben van a divatból. Másrészt pedig biztos vagyok benne, hogy az alábbi adatok is csak és kizárólag a fanatikusoknak jelentenek majd valamit, mint ahogy maga az egész játék is. Mindegy, azért elmondom, hogy 6 különböző faj közül választhatunk,

300 földi, vízi, illetve légi egységet vonhatunk irányításunk alá, multiplayer és pályaeditor támogatásával egyetemben. A megjelenés télre lett időzítve.

LEGION

MÉG NINCS ● SLITHERINE SOFTWARE ● WWW.SLITHERINE.CO.UK/LEGION/LEGION.HTM

A Légió munkacímet viselő, amúgy független fejlesztésben készülő stratégiai program az ókori Rómába kalauzolja a kedves játékost, ahol egy egész birodalom kiépítése és főleg a kiképzett seregek csatákban való kontrollálása lesz a célja. A valódi eseményeken és a harctereken alapuló komplex játékban 3D és 2D nézet egyedülálló módon egyszerre van jelen, hatalmas méretű a bebarangolható terep, és több mint 20 csapatot is képes egyszerre mozgatni a gép. Az olyan nyalánkságokról, mint a változó időjárási viszonyok vagy a korhű ruházat és fegyver használata, már ne is beszéljünk. Mivel még folyik a fejlesztés, csak jövő év második felében várható belőle valami.

AUSTERLITZ
NAPOLEON'S GREATEST VICTORY

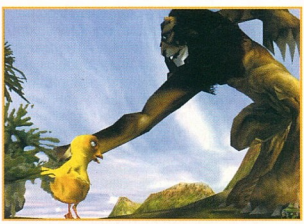
STRATEGY FIRST ● STRATEGY FIRST ● WWW.STRATEGYFIRST.COM/AUSTERLITZ/

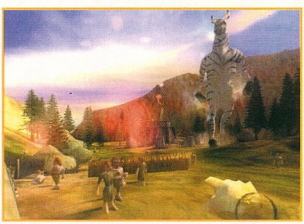
Ugye Napóleonról már mindenki hallott? Ha nem is elsősorban a történelemkönyvekből, de bizonyos alkoholtartalmú italok címlapjáról ismeretes kell, hogy legyen ez a kalapos úriember, aki mindamellett, hogy egy konyaknak lett a márkajele, nagy csatáiról elhíresült parancsnok volt. Több játék is feldolgozta már a kalandjait, de az 1805-ben történt eseményeket a Strategy First hajlamos volt a „legdicsőségesebb" jelzővel aposztrofálni, s mint olyan, egy teljes játékot szentelni neki. A grafikai motor a Last Battle-ből visszamaradt rendszert fogja használni ehhez a szintén körökre osztott stratégiai játékhoz. Az orosz, illetőlegesen osztrák seregeket választva 20 tényleges és képzelet szülte csatát folytathatunk. Akár a parancsnoki szerepet, de természetesen a legutolsó katona irányítását is magunkra vállalhatjuk majd, legyen szó egyedüli, vagy 8 játékossal szimultán történő Internetes játékról. A hivatalos honlapon találóan Coming Soon, azaz hamarosan megjelenik szignó állt...

CREATURE ISLES

ELECTRONIC ARTS ● LIONHEAD STUDIOS ● WWW.BWGAME.COM/

Peter Molyneux isteni tehetségéhez kétség sem férhet, hiszen bármihez is nyúlt eddig, arra a játékos társadalom bűvigeként kezelve féltett kincsként tekintett reá. Talán mindenki emlékszik még a Black&White nevére. Nem is csoda, hisz jó, ha fél éve megjelent, ebben csak az a figyelemreméltó, hogy csupán fél éve, és mégis milyen pátosz veszi körül. Nem hiába, a trendek alapvető felrúgásával alkotni szenzációsat nem mindennapi koponyára utal. Nem is volt meglepő, hogy a rajongók elárasztották a csapatot óhajaikkal-sóhajaikkal, hogy a javító patch-ekben mit szeretnének látni. Aztán eljött az idő, amikor ez már kevésnek bizonyult, és kiegészítő lemezt követelt a nép. Na ez lesz az, amit úgy hívunk, hogy Creature Isles. A történet közepében egy sziget áll, ami tele van még istenség nélkül álló lényekkel. A mi feladatunk lesz többek között, hogy egy ilyet felkarolva felkészítsük az élet nagy kihívásaira, például a szigeten egyedül tartózkodó nőstényre... Másrészt pedig lehetőségünk lesz arra, hogy ezen állatot egy kisebb állat gondviselésével bízzuk meg, azaz a gyereknevelés rögös útjára léphetünk. A kicsi természetesen nagyon figyel a nagyobb minden mozdulatára, igyekszik annak szellemi és fizikai létét magáévá tenni és lekopírozni, így kétszer is meg kell gondolnunk, hogyan cselekszünk. A megjelenési dátumot egy ilyen játéknál erősen ajánlott kétkedve fogadni, amit jelen pillanatban a karácsonyi szezonra ígérnek.





ETHERLORDS

NIVAL INTERACTIVE ● FISHTANK INTERACTIVE ● WWW.ETHERLORDS.COM ● BÉTATESZT

AZ ETHERLORDS-OT AKKOR KAPJUK MEG, HA KEVERJÜK A STRATÉGIÁT, A TAKTIKÁT, A GYŰJTŐGETŐS KÁRTYAJÁTÉKOKAT, ÉS AZ RPG-T.

Ether, azaz magyarul éter. Vajon miért is akarna valaki az éter lordja lenni? Nos, ebben a játékban nemcsak az „éter lordja" megtisztelő titulus megszerzése lesz az elérendő célunk, hanem a lordok lordjává is kell válnunk, a mágia, a stratégia, a taktika precíz alkalmazójává, aki képes meghódítani és meghátrálásra késztetni összes ellenfelét akár szemtől szemben a harcban, akár piszkos módszerekkel a „diplomáciai" módszereket is igénybe véve.

A Nival Interactive neve valószínűleg nem cseng ismeretlenül néhány megszállott játékos előtt, hiszen aki játszott már a Rage of Mages nevezetű játékkal ill. hallott az Evil Islands-ről, az tapasztalta már, hogy méltán nyertek díjat is programjaikkal az orosz fejlesztőcsapat tagjai. Legújabb – a lap leadásakor a második bétafázisban tartó – játékuk ötvözi a körökre osztott stratégiát, tartalmaz némi taktikai elemet, valamint mindez kiegészül a gyűjtögetős kártyajátékok szabályaival, harcmenetével. Ja, és ha ez nem lenne elég, akkor megemlíteném még a csodálatos grafikát, a multiplayer játékmódozatot, és a hangokról, a történetről nem is szóltam még egy szót sem. Szerintem menjünk sorjában, nézzük meg először, milyen is az a világ, ahova a játék indítása után kerülünk.

Itt mindent az éter épít föl, minden belőle származik, pusztulása után ugyanezzé alakul vissza minden; az éter nem ismer határokat, mindenhol ott van, kiindulópontja pedig az univerzum közepe (majdnem olyan, mint az erő a SW-univerzumban, csak nagyon más :)). Áramlása hasonlít a sűrű hóeséshez, ezért hívják fehér éternek. Azok, akik képesek uralni, óriási hatalomra tesznek szert, ám ez keveseknek sikerülhet, főként azért, mert a fehér éter illékony, s csak pillanatokig jelenik meg teljes valóságában. Ez az örökké áramló, kiapadni sosem képes forrás négy részre oszlik a világban, ezek neve: Ether of Chaos, Ether of Motion, Ether of Vitality, Ether of Synthesis. Az első vörös, mint a vér. A második kék, mint az ég. A harmadik zöld, mint a fű. A negyedik pedig fekete, mint az éjszaka. Ebből a négy elemből épül fel itt minden – s helyenként rendíthetetlen pontossággal ezek egymásba folynak, és újra fehér étert alkotnak – és itt kezdődik minden lord kalandja is.

Küldetéseink esetében négy faj közül az egyik vezetését látjuk majd el (ezek sorrendben: Chaots, Kinets, Vitals, Synthets – nem meglepő, hogy mindegyiket meg tudjuk feleltetni a fehér éter egy-egy alkotóelemével). Végső célkitűzésünk, hogy eljussunk a „fehér kastélyba", ahol „fehér lorddá" avanzsálhatunk. Eddig a pontig azonban elég hosszú út vezet, sok küldetést kell teljesítenünk idáig (már amennyiben a kampánymódról beszélünk). Ezen küldetések mindegyike egy-egy újabb térképen kapott helyet, teljesítésükhöz pedig vagy az ellenfél kastélyát kell megsemmisítenünk, vagy valamilyen speciális cselekedetet kell véghezvinnünk. Nem meglepő tehát, hogy legfontosabb feladatunk az lesz, hogy megfelelő védelmet biztosítsunk eme építmény számára. Minden játékos egyetlen kastéllyal rendelkezik az adott térképen, és maga a kastély „structure"-pontokkal bír, amely folyamatosan csökken, amennyiben támadás éri. Ez a kiindulópont, ahonnan

hőseinket is elindítjuk útjukra.

Amikor a játékba érkezünk, elsőként egy felülnézetes térképet láthatunk, amelyben szabadon zoomolhatunk, valamint a 3D-s terepet akár el is forgathatjuk. Mozgásunk alapja itt is a körökre osztott játék szabályaihoz alkalmazkodik, egy körön belül csak bizonyos távolságot tehetünk meg, eztán meg kell várnunk ellenfeleink lépéseit, és csak utána folytathatjuk utunkat. Amint egy kör eltelt, jön a következő nap, a játék ideje így telik – nem meglepő, hogy a diplomáciai üzenetek kiküldéséhez és a válasz megérkezésére is várnunk kell egy kört. Célunk többek között erőforrások gyűjtögetése lesz, a terep felfedezése, valamint az ellenfél likvidálása ill. esetenként a számunkra kitűzött feladat teljesítése. Szabadon mozoghatunk és gyűjtögethetünk egészen addig, amíg nem találkozunk az ellennel – ekkor ugyanis kénytelenek leszünk megküzdeni vele. A küzdelem idejére a külső események leállnak, az itt lefolytatódott körök nem befolyásolják a külső világban történő dolgokat. A harc zárt terepen folyik, a két fél, a két hős áll egymással szemtől szemben – ám lehetőségeink itt már a beállítások terén is limitáltak, hiszen összesen négy fix kameranézetet választhatunk. A hősök egymással közvetlenül sosem csataznak, erre a célra a felgyülemlett varázslatokat veszik igénybe, illetve utasításokat adhatnak megidézett lényeiknek. Ezek a varázslatok természetesen az éterbe kerülnek, azonban szerencsére vannak újabb éteri csatornákat nyitó varázslatok is, ezekkel az egy körben felhasználható mennyiség növekszik. Igen, egy körben, jól olvastátok, ugyanis az itteni események a következő szakaszokra vannak bontva: elsőként jön az egyik fél, bármilyen támadást intézhet a másik ellen – ez egyben a másiknál a védekezési fázis, majd következik az ellenfél, ez idő alatt pedig mi fogunk védekezni – már ha tudunk. A harcból csak győztesen ill. vereséggel (értsd: hősünk halálával) távozhatunk, ámbár előfordulhat az is, hogy mindkét fél elhalálozik (ha az adott varázslat mindkettőjüket érintette). Hogy ki kezdi az egészet, az az arénától függ – azé az elsőbbség, akinek a színe passzol a környezet színéhez (pl. zöld színű terepen a Vitals fog támadni).

Minden hős rendelkezik egy varázskönyvvel, ebből hívja elő az igéket, ezekben összesen 15 scroll található. Ezek a kezdetekben a legalapvetőbb, kevéssé hatékony varázslatok lesznek, amelyeket később lehet a boltokban bővíteni (ám a 15-ös limitet semmilyen esetben sem lehet túllépni).

Ezenkívül vannak még az artifactok is, vásárolni belőlük nem lehet, csak a pályán szerezhetők be, és felhasználásukra is csak a harc esetében kerülhet sor, akkor is bizonyos feltételekkel (például azzal, hogy föl kell tölteni őket) – egyébként a hősök teljesen szabadon cserélgethetik egymás között ezen tárgyakat.

A valóságban ez a rész nem is igazán az akcióra van kihegyezve, hanem a taktikára (aki játszott már a Magic the Gathering nevezetű kártyajátékkal, jól tudja, miről is van szó). Hiszen egy körben az adott étermennyiséget fölhasználva el kell látnunk mind a védelmünket, mind pedig az újabb lények megidézését, esetleg közvetlen varázslatokkal kell csökkentenünk az ellenséges hős vagy lény életerejét. Ha rosszul taktikáztunk, akár lehet 5-6 támadásra alkalmas lényünk is, ám semmit sem érünk velük, ha közben hősünk meghal az ellenfél teremtményeinek sorozatos támadásai által. Egyébként ez sem nagy gond, hiszen akár teremtményeinket, akár hőseinket újjáélesztheti, ám ugyanúgy, ahogy új hős létrehozásához, ehhez is további erőforrásokra lesz szükségünk. Feltéve, hogy győzünk, egyrészt további tapasztalati pontokat kapunk – ezzel életerőnk is növekedhet, vagy akár képességeink fejlesztésére is felhasználhatjuk őket –, valamint erőforrásokhoz is juthatunk ellenfelünk révén (attól függően, hogy az milyen szintű volt).

Apropó, erőforrások, illenék már azokat is bemutatnom. Mint említettem, ezeket be lehet szerezni csatákból is, ám az adott térképen is találkozhatunk elszórva különböző tárgyakkal ill. épületekkel. Ez utóbbiak elfoglalása is kulcsfontosságú, hiszen stratégaként átlátható, hogy aki az erőforrásokat birtokolja, valószínűleg az fog győzedelmeskedni a harcban is – több éter, több varázslat, több hős stb. Összesen nyolcfajta erőforrás található meg a játékban, ezek közül hét gyűjthető, egy pedig nem, ami azt jelenti, hogy ha az utóbbiból, azaz az éterből nem használjuk fel az adott napon a rendelkezésünkre álló mennyiséget, az elvész, és az új körben már újfent az alapmennyiség érhető el. Minden kastélyt általában éterforrás közelébe építik, ám más építmények elfoglalásával is szert lehet tenni erre az anyagra, igaz, csak kisebb mennyiségben. Minden hős az éterből „táplálkozik", ezt használja föl a harcokhoz is – minél magasabb szintű a hősünk, annál több ilyen szubsztanciára van szüksége. Ám szintén ez szükséges a „global spells" kategóriába tartozó varázslatok kiadásához is, mint amilyen az új hős kreálása, továbbá a kastély támadása esetén a károk helyreál-

MIT ÉRDEMES TUDNI A NIVALRÓL?

A Nival Interactive egy orosz fejlesztőcég, játékai között olyan nevek szerepelnek, mint a Rage of Mages, az Evil Islands, valamint a most bemutatandó Etherlords. A mögötte felsorakozó kiadók között megtalálható a Fishtank Interactive, a Ubi Soft, a CDV Entertainment, a Monolith, az Interplay és a Microids. A céget 1996-ban alapították, azóta nagy sikert aratlak a Rage of Mages-sorozattal, ám kevesen tudják, hogy a cég kiadóként is működik, hiszen a térségben (ami magában foglalja Oroszországot és a balti államokat) lokalizálják – azaz többek között az adott nyelvre lefordítják a gépkönyvet ill. esetenként a teljes játékot – az Ubi Soft, az Empire Interactive, a Cryo Interactive, a Wanadoo játékait, ezzel az ottani játékpiac nem kis szegmensét uralva. Székhelyük Moszkvában található, játékaikról és a céggel kapcsolatos további dolgokról pedig a hivatalos honlapon tudhattok meg többet: www.nival.com.

lításához (regeneration) is szükséges. Amennyiben hiányt szenvednénk ilyen téren, az egyes folyamatok szép lassan lelassulnak, majd megállnak – ám amint újabb forrásra teszünk szert, minden folytatódik onnan, ahol abbamaradt az adott dolog. A harchoz használt étert azonban nem tudjuk gyűjteni, az csak a harc idején érhető el a speciális csatornákon keresztül.

A térképen található építmények némelyike bevehető (bányák, kertek, erődök – ezek két szintig fejleszthetők is), ám léteznek semleges fajtájúak is, például ilyenek a boltok (shop), a tornyok (tower – itt főként megidézhető lényeket szerezhetünk be) és a laboratóriumok (lab – itt pedig rövid és hosszú ideig tartó varázslatokra tehetünk szert). Az egyes rúnákat pedig speciális portálokon keresztül szerezhetjük be. A rövid ideig tartó varázslatok közvetlen támadások, például ilyen a villámcsapás, míg a hosszabb távra szóló varázslatok (enchantment, sorcery) közé tartozik a lények felerősítése vagy a másikra küldött bármiféle „rontás" (mely körönként megfelelő számú életerőpontot von el tőle ill. valamilyen tulajdonságától fosztja meg). Amiről még nem esett szó, az a diplomáciai modell. Erre különösebben nem fecsérelném a szót, hiszen magától értetődő – talán annyit érdemes megjegyezni, hogy csak bizonyos fajok képesek egymással együttműködni. A diplomácia fogalmához tartozik még a kereskedelem az erőforrásokkal, valamint a különböző kölcsönös juttatások – amilyen például egymás egységeinek észlelése (hiszen ha még felfedezésre váró területről van szó, azt „jótékony" köd borítja). Természetesen ha ellenfelünk likvidálása a cél, nem biztos, hogy célravezető lesz diplomáciai útra terelni a dolgot… Összesen nyolc játékos lehet egy térképen, amely térképek négy különböző nagyságban szerepelnek, valamint természetesen kinézetükben is különböznek egymástól. Itt újfent megemlíteném a szemet gyönyörködtető grafikát, amely tájtól függetlenül garantálja, hogy az első percekben valószínűleg a zoom funkció lesz a legelső, amit a játékos igénybe vesz, ilyetén módon virtuálisan bebarangolva az adott terepet.

Összességében szerintem a legnagyobb móka az egészben a face-to-face harc (ez egyébként a Single Player mód Duel menüpontja alatt játékon kívül is elérhető). Itt jön elő igazán, mennyire jó taktikai érzékkel bír az adott játékos, hiszen nem lehet kiszámítani, az ellenfél milyen módokon próbál majd meg ellenünk tenni (az ő kezében lévő varázslatokat, amelyekből a felhasználható mennyiséget a program véletlenszerűen sorsolja ki, a játékos nem láthatja, csak a felhasználásra rendelkezésére álló éterpontokat). Általánosságban elmondható, hogy a gyengébb karakterek legyőzése nem jelent akadályt, azonban az izmosabb lények esetében a mesterséges intelligencia rutinjai nagyon jól ki lettek találva, ebben az esetben akár kétszeres életerőpontokkal is rendelkezhetünk, mégsem lesz könnyű dolgunk – ez azonban szabályozható, öt nehézségi fokozatból választhatunk az adott térkép előtt. Azért aggódnunk nem kell nagyon, hiszen a harcokat leszámítva a játék bármely pontján menthetünk állást, sőt, autosave is került a programba.

Tesztelésre szánt bétaverziónkból még hiányzott a többjátékos mód, ám valószínűleg ez lesz az, amit a legtöbben igénybe fognak venni, hiszen mindezen taktikázások akkor igazán érdekesek, ha egy élő ember az ellenfelünk. Ebben az esetben végképp kiszámíthatatlan, mit fog az ellenséges hős lépni, vajon melyikük rendelkezik jobb taktikai érzékkel, melyik játékos képes jobban megérezni a másik faj képviselőjének következő lépését.

Azt hiszem, elmondhatom, hogy a Fishtank által kiadott második bétateszt alapján meg lesznek elégedve a Nival teljesítményével a játékosok, hiszen korszerű grafikát, érdekes történetet és világot, változatos játékmenetet fognak kapni a végleges verzióval. A látottak alapján a kezelőfelülettel sem lesz semmilyen probléma, hiszen minden ikonra jobb egérgombbal kattintva megjelenik annak leírása – ez vonatkozik mind a varázslatokra, mind a menügombokra, mind az erőforrások kijelzőire, de a tereptárgyakra, ellenfelekre is. Irányítása pofonegyszerű, a formabontó játékmenetet pedig mindenki megszokja majd az első küldetés befejeztével. Legfrissebb információink szerint a megjelenést 2001 november elejére tervezi a kiadó.

Chilly

AEON

CRYO ● DIGITAL REALITY ● WWW.DIGITALREALITY.HU

AZ IMPERIUM GALACTICA 2 UTÁN NAGYON SOKÁIG CSÖND VOLT A CSAPAT HÁZA TAJÁN. NÉZZÜK MIVEL IS TÖLTÖTTÉK AZ IDŐT A FIÚK.

A Digital Reality neve már nagyon is ismert lehet előttetek, hiszen az Imperium Galactica I-II szerzőcsapatáról van szó. Ezért is lelkesedtünk be, mikor is meghívást kaptunk az egyenlőre AEON kódnevű űr-stratégiai játék bemutatkozására. Az írásban többször is utalunk majd az IG2-re, de ez nem is csoda, hiszen a csapat utolsó játéka még ma is etalonként szolgál ebben a kategóriában.

A program teljesen az űrharcra lesz kihegyezve, méghozzá igen látványos megoldásokkal. Lényeges változás lesz, hogy a földi harc kikerült a játékból, kizárólag az űrben vívhatjuk meg a csatákat. Ettől persze nem egyszerűsödik a feladatunk, hiszen a teljes 3D-s tér igencsak megnöveli a lehetőségeinket. Nagyon fontos szerepet szánnak a készítők a multiplayer játéknak, sőt azt is mondhatjuk, hogy ha lehet, még nagyobb energiákat fektetnek ebbe a területbe. Az IG sorozatban sikeresen kipróbált sztorivonal itt is érvényesülni fog. Nem kapjuk meg az összes lehetőséget a játék elején, hanem folyamatosan fejlődhetünk a történet szálán végigmenve, és ennek tükrében állnak majd a rendelkezésünkre az újabb találmányok, hajók és mindenféle egyéb dolog. Küldetésorientált lesz a játék, több részre darabolódik majd a történet, de az egyes darabok laza láncba kapcsolódnak, így alakul majd a sztori. Ezzel a megoldással kicsit kevesebb variációs lehetősége lesz a játékosnak, viszont cserébe sokkal átláthatóbb lesz a történet. A játék „mérete" hasonló lesz az IG2-höz, de kevesebb fajjal találkozhatunk menet közben. A fajok jellegzetességei persze megmaradnak, mindegyiket másfajta stílusban érdemes majd játszani, mint ahogy ezt már az IG2-ben láthattuk. Lényeges különbségek lesznek a fajok tulajdonságaiban és felszerelésében, hogy még inkább érezzük a faji sajátosságokat. A multiplayer játékot kiválasztva azonban új dolgok is előkerülnek, melyek elősegíthetik, hogy a single player rész kipróbálása után belefogjunk a multi játékba is.

A történet mellett persze egyre fontosabb a látvány is. Ennek jegyében készülget az új 3D-s motor, mely PIII-on és GE2-n kb. 100.000 poligont képes kezelni. A készítők teljesen a nulláról indultak, pontosan azért, hogy ne fogja vissza a játékot egy régebbi tervezésű motor gyengébb teljesítménye. Új típusú megoldások és effektek tömkelegét képes lekezelni az engine, pedig még csak a fejlesztés elején járunk. A látványos, filmszerű megoldásokat tűzték ki célul a fejlesztők, a látottak alapján ez sikerült is nekik. A látvány persze minden esetben a stratégiának lesz alárendelve, nem kell félnünk, hogy egy üres, de szép játékot kapunk. Kevesebb CD-re számíthatunk a programmal kapcsolatban, nem lesz annyira „animációéhes" a játék, több szerepet kap a ma már nagyon népszerű engine anim.

Mindenképpen gazdasági rendszerre épül majd az AEON, ennek függvényében és lehetőségeihez mérten tudunk gyártani és persze fejleszteni. Ezen a területen is jelentős változásokat ígérnek a készítők, sokkal több lehetőség áll majd a rendelkezésünkre, melyek igazán változatossá tehetik a játékot.

Az IG2 díjat nyert kimagaslóan megkomponált zenéjével, így igencsak magasra állították maguknak a mércét a fiúk a következő játékkal kapcsolatban. Kicsit a nagyzenekari hangzás felé tolódik majd el a muzsika, grandiózusabbá téve és jobban alátámasztva a történet megfelelő részeit.

A személyes tapasztalatok pedig megdöbbentőek voltak. Az állóképek sohasem tudják visszaadni a forgó-pörgő 3D-s világ képét, a hajók méltóságteljes mozgását. A fejlesztés ilyen korai fázisában is már látszik, hogy a teljes 3D-s játékok közt mérvadónak számító Homeworld mély nyomokat hagyott a fiúkban, de messze túléptek ennek grafikai határain. Igazából még nem dübörög teljes fokozaton az engine, de már így is a mai grafikus kártyák tudásával felvértezve születik a 3D-s világ. Realisztikus megjelenítésre és környezetre építkeznek a fejlesztők. A történet sokkal közelebbi jövőben játszódik, mint az IG2, talán ennek következménye az is, hogy a Naprendszer lesz a kiindulási pontunk a történet elején. Úgy gondolom, sokat fogunk még hallani a játékról egészen odáig, hogy a Cryo égisze alatt megjelenik világszerte. Addig is csak szurkolni tudunk Szőr Masellnek és gárdájának, hogy sikerüljön minden elképzelésüket megvalósítani. Ha pedig csatlakozni szeretnétek a csapathoz, akkor ezt megtehetitek még most is, hiszen grafikusok és programozók jelentkezését várják a fejlesztők. Köszönjük a lehetőséget és jó munkát kívánunk!

Bear™

TUDTAD-E?

Tudtad-e, hogy a Digital Reality több kisebb munkában is részt vett az Imperium Galactica II óta? Dolgoztak a Channel 42-vel a Swine c. játékuk animációin, valamint a GenYcops c. játékon is. Ezen felül teljes magyarításokat is készítenek: a Nagy Balhé és számos újabb játék munkái is a cég nevéhez fűződik. Az előző számunkban megjelent Nagy Balhé magyarítással kapcsolatos interjú részéből sajnos nyomdai okok miatt kimaradt a Digital Reality és Fehér Gábor neve, ezt most itt helyreigazítanánk. A Digital Realitynek nagyon jó kapcsolatai vannak a hazai fejlesztőkkel, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy a sikeres Insane Off Road Tournament kezdő animációit is ők csinálták a debreceni Invictus Teamnek.

CAR TYCOON

FISHTANK INTERACTIVE ● VECTORCOM ● WWW.CARTYCOON-ONLINE.COM

Az autógyártás története ezer szállal kötődik az Egyesült Államokhoz. 1908. október 1-én a zseniális mérnök és üzletember, Henry Ford olyan járművet dobott piacra, amely alapvetően megszabta a motorizáció fejlődési vonalát. Ez volt a világhírű Ford T-modell, minden idők egyik legnépszerűbb autója. Az ötvenes években aztán jött a „nagy boom" (minden hat üzletből egy közvetlen vagy közvetett módon az autóiparhoz kapcsolódott), és olyan klasszikus művek gördültek le az USA autógyárainak futószalagjairól, mint a fecskefarkú Cadillac Eldorado, a Chevrolet Corvett és Impala, vagy a Buick Special.

A német illetőségű, eddig jóformán ismeretlen Vectorcom nevű fejlesztőcsapat nemsokára megjelenő új játékával, a Car Tycoonnal újrajátszhatjuk a mobilizáció egyesült államokbeli történelmét, 1950-től a közeli jövőig, 2006-ig. Egy fejlődő kis autógyár vezetőjeként fel kell virágoztatni vállalkozásunkat, és talpon kell maradnunk az egyre élesedő piaci helyzetben, negyven változatos küldetésen keresztül. Célunk egy stabil, jó nevű és elismert cég létrehozása, a piac feletti ellenőrzés megkaparintása és ellenfeleink földbe tiprása – ha lehet, szabályos módszerekkel, de ha úgy hozza a sors, egy kis szabotázstól vagy ipari kémkedéstől sem kell visszariadnunk (a lényeg, hogy ne bukjunk le).

Az információszerzésnek a kémkedésen túl persze lesznek egyszerűbb és legálisabb módozatai is: a hatalmas térképen akár négy várost is találhatunk majd, ahol potenciális autóvásárlókat kell keresnünk, megfigyelnünk a történéseket, majd az igényeknek megfelelő autókat meg kell terveznünk, le kell gyártanunk, és megfelelő reklámhadjárat kíséretében piacra kell dobnunk őket. Ezután más dolgunk nincs is, mint hogy nyomon kövessük, hogyan sül el a kampány, hogyan fogadják azt a városlakók, és levonjuk a megfelelő következtetéseket. És természetesen, mint fő információforrás, ott lesz majd csinos titkárnőnk is…

A játék frissen fejlesztett motorja hatalmas, alaposan kidolgozott városokat ígér, több mint 300 különféle épülettel és átmenet nélküli, „szabad és korlátlan" zoomolási lehetőséggel. Az eddig megjelent screenshotok mindenesetre igen biztatóak, szép és gazdag grafikával, egyszerű és első ránézésre jól átlátható kezelőfelülettel. A fejlesztők saját bevallásuk szerint több mint 400 (!) korhű autómodellt gyúrtak a játékba, amelyek ott pöfékelnek, suhannak és száguldoznak az utcákon. A luxuscsodáktól és limuzinoktól a családi-, sport- és kisteherautókon át a pénztárcakímélő, gazdaságos kisautókig széles palettáról válogathatunk, hogy a legteljesebb mértékben ki tudjuk elégíteni a különféle társadalmi és anyagi helyzetű vásárlók igényeit. Dolgunkat 1,2 vagy 3 ellenfél nehezíti majd, akik lehetnek a mesterséges intelligencia (AI) által irányított játékosok, vagy „barátaink a hálón". A gépigény ma már átlagosnak mondható, PII 300 64 Mb memóriával, (az ajánlott PII 350 és 128 Mb), 3D-s grafikus kártyával, és Win9x/Win2000 operációs rendszerrel. Ha hihetünk a hivatalos honlapon feltüntetett időpontnak, a Car Tycoon már ez év novemberében a boltok polcain várja majd az autók és a stratégai játékok szerelmeseit.

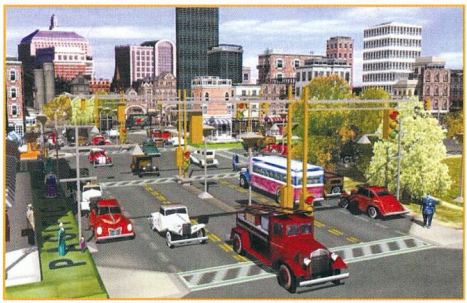
kredenc

TYCOON INVÁZIÓ

Casino Tycoon: Építsünk saját kaszinót! Kezdésnek egy pár száz négyzetméternyi helységet kell berendeznünk. Dekoráció, mosdók, pénztár és persze a játékgépek, kártya- és ruletteasztalok. Aztán felvesszük és betanítjuk a személyzetet, és máris indulhat a játék. Ha jól megy a bolt, kezdhetünk terjeszkedni. Sajnos a kaszinó játékait mi nem próbálhatjuk ki, és valószínűleg csak gép által irányított ellenfeleink lesznek, akiknek pusztán a gazdasági mutatóit ismerhetjük meg, az igéretek szerint már idén novemberben.

Gadget Tycoon: Végre egy eredeti ötlet! Tessék jól figyelni: vécét kell építenünk! Beépített tévével, hangra induló öblítéssel. Hirdessük termékünket a Holdon! Küldjünk ellenfeleinkhez kémeket, szövetkezzünk a maffiával, hiszen „a pénznek nincs szaga!" A finnyás játékos vécé helyett rakétameghajtású görkorit vagy házirobotot is építhet.
Rajzfilmszerű grafika, küldetéses vagy szabadjáték, egy- és többjátékos üzemmód a helyi hálón vagy az Interneten. Már kapható!

Oil Tycoon: Legyen Ön is Jockey Ewing! Szerezzen kitermelési jogot, állítson fel kutakat, építsen embereinek kiszolgáló-létesítményeket, és mehet a kitermelés! Sok dolga lesz majd: a szállítás bonyolítása, az olajfinomítás megszervezése és a folyamatos kutatás. Ebben a játékban az ellenfelek elleni szabotázsakciók egészen tüzesek lehetnek... Mindenképpen érdemes azt is megemlíteni, hogy a játék magyar nyelven is kapható a Topware kiadásában.



MONOPOLY TYCOON

INFOGRAMES • DEPP RED GAMES • WWW. US.INFOGRAMES.COM/GAMES/MONOPOLY_TYCOON/

A nagy gazdasági világválság idején munkanélkülivé vált egy Charles B. Darrow nevű pennsylvaniai úr. Unalmában összedobott egy gazdasági-stratégiai társasjátékot, melyet bemutatott a játékgyáros Parker fivéreknek. Ők 52 alapvető hibát találva benne elutasították azt, és csak akkor „enyhültek meg", amikor a feltaláló saját maga 5000 példányt eladott belőle. A Monopoly 1935-ben indult hódító útjára, és mára a világ egyik leghíresebb és legsikeresebb játékává vált, amelynek önálló világbajnoksága van, ahol a fődíj az eredeti amerikai játék kezdőösszege, azaz pontosan 15 140 dollár. A játéktáblán Atlantic City utcanevei találhatók, és mi sem bizonyítja jobban a Monopoly kultuszát, mint az a tény, hogy 1972-ben a New Jersey-beli város vezetése meg akarta változtatni a játékban is megtalálható utcák nevét, ám a hatalmas tiltakozás hatására kénytelen volt elállni szándékától…

Tulajdonképpen csoda, hogy eddig még senkinek nem jutott eszébe, hogy a számítógépes és a táblás „mágnásmiska" műfajt ill. játékot összehozza. A Hasbro konszern, mely a Monopoly tulajdonosa, nem is oly rég megmártózott már a tycoon-sikerben: vidámpark-menedzser játékuk, a Rollercoaster Tycoon igen nagy sikert aratott, ezért felkérték az angol Deep Red Games nevű céget, akik a Hasbro hadi stratégiai táblajátékának, a Risk-nek „bitesítésében" jeleskedtek (Risk II), hogy készítsék el a Monopoly Tycoont.

A játék az 1930-as évektől napjainkig terjedő időszakot öleli fel. Célunk mi más is lehetne, mint a meggazdagodás, pontosabban, hogy városunk polgármesterévé váljunk és mi legyünk az elsők, akik 1 millió dollárt zsebelnek be, vagy 2000-re mi legyünk a leggazdagabbak. A képernyőn a Deep Red új motorjának köszönhetően valósidőben, részletgazdag 3D-s grafikával megelevenednek Monopoly City mindennapjai, éjszakái és nappalai. Láthatjuk felülnézetből városunkat, hogy eldöntsük, hol és mit építünk legközelebb, majd „leereszkedhetünk" a járókelők közé – akik reggel iskolába, munkába sietnek, vagy éppen este párjukkal igyekeznek az utolsó mozielőadásra –, hogy megkérdezzük őket: minek örülnének legjobban, mi a véleményük. Közben lehetőségünk lesz bepillantani ellenfeleink gondolataiba is! Stratégiai jelentőségű lesz, hogy eldöntsük: a megvásárolt telken lakóházat, kereskedelmi egységet vagy ipari létesítményt építünk. Az elektromos és vízszolgáltató üzemek felvásárlásával költségeinket csökkenthetjük, ellenfeleink részesedését és tulajdonait árveréseken vásárolhatjuk meg, éppúgy, mint az eredeti táblás játékban, melynek elemei mind megtalálhatóak lesznek a Monopoly Tycoonban: az ismerős utcanevek, a játékfigurák (a Kutya, a Cipő, a Cilinder, a Gyűszű, a Versenyautó és a Lovasszobor), sőt felbukkan maga Pénzeszsák úr, azaz Mr. Moneybag is!

A Monopoly Tycoont, a gyors és néha kockázatos döntések, a kíméletlen és váratlan húzások, no meg a jó szerencse játékát egyszerre akár hatan is játszhatják majd helyi hálózaton, vagy az Interneten, a Microsoft Gaming Zone szerverein.

A játék, amelynek futtatásához a fejlesztők ígérete szerint erőmű sem kell (egy PI 233-on, 32 Mb RAM-mal már elkocog, bár a PII 266+64 MB az ajánlott) az idei karácsonyi játékdömping egyik nagy befutója lehet.

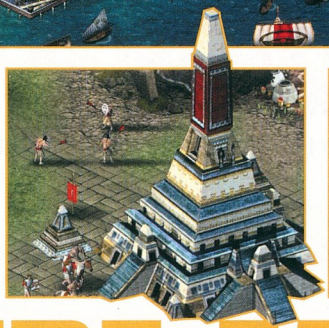
kredenc

TYCOON INVÁZIÓ

Political Tycoon: A cím magáért beszél. A fegyverkezési versenytől forrongó 50-es évektől az „apokalipszis utáni" 2050-es évekig országunk vezetőjeként a politikában megengedett mindenféle eszközzel, zsarolással, kémkedéssel és korrupcióval tehetjük tönkre ellenfeleinket, miközben a nyersanyagok kitermelésével, gyárak építésével gazdaságilag erős államot kell teremtenünk. Nemsokára a boltokban!

Ultimate Skate Park Tycoon: A Skate Park egy olyan szórakoztató centrum, ahol minden a korcsolyázásról szól. Építsük meg a pályát, majd próbáljuk is ki művünket! Egy gombnyomás, és a stratégiai játékból sportszimulációvá alakul játékunk, máris gyakorolhatjuk a tripla leszúrt Rittberger-t! Jól kidolgozott grafika, szabad kameramozgás, kellemes játékélmény – már a boltokban!

Zoo Tycoon: Újabb nagy ötlet: igazgatóként fel kell építenünk és sikeres üzletté kell fejlesztenünk egy kis állatkertet. Ám vigyázat: egyetlen rossz mozdulat, és a kiszabadult bengáli tigris máris látogatóinkból vacsorázik! 40 különféle állat, gyönyörű grafika, kampány- és szabadjáték jellemzi ezt a sikervárományos játékot.



EMPIRE EARTH

SIERRA STUDIOS ● STAINLESS STEEL STUDIOS ● WWW.EMPIREEARTH.COM ● BÉTATESZT

GIGANTIKUS FELADAT AZ EGÉSZ EMBERI TÖRTÉNELMET ÁTTEKINTENI. JÁTÉKBAN MEGVALÓSÍTANI PEDIG SZINTE LEHETETLEN. VAGY MÉGSEM?

Ha a valósidejű stratégiai játékok fejlődésére az evolúció szemüvegén át tekintünk, a múlt mélyéből két program-ős, a Westwood Dune 2-je és a Blizzard-féle Warcraft bámul vissza ránk.
Kicsik voltak, fürgék és pixelesek, de eszükbe sem jutott szégyenkezni emiatt. A világot bonyolult szerszámok (D3D, P4, DX8) nélkül hódították meg, és minden szempontból fejlettebb utódaikra hagyták örökül: Dune nemzé Command and Conquert, mi ugyancsak sci-fi vala, Warcraft pedig Warcraft 2-t, mi követte őt a fantasy trónusán.
Utóbb mások is nemzettek mindenfélét – egyik-másik telitalálat volt, a többiről (tapintat is létezik a világon) jobb nem beszélni. A túlélés vágya alkalmazkodáshoz, az alkalmazkodás hasonuláshoz vezetett: napjaink legtöbb RTS-éről percek alatt eldönthető, melyik tegnapi klasszikus erszényéből mászott elő.
A Stainless Steel Studios várva várt Empire Earth-je az Age of Empires famíliához tartozik – ami nem meglepő, ha tekintetbe vesszük, hogy a projektet Rick Goodman, az AOE első epizódjának fejlesztője jegyzi. Új programja ambíciók dolgában nem csak a neves elődöt múlja felül: jócskán túltesz valamennyin.

Hogy honnan tudom?
Láttam az arcát – hármat a tizenkettőből, hogy pontos legyek. Küzdöttem ellene, mint Cromwell, Napoleon és a Vörös Báró; pikával, muskétával és gépfegyverrel, fazéksisakban, medvekucsmában és búr gatyában, elefántokat, vízilovakat és musztángokat kerülgetve, három teljes évszázadon át. Tudok egyet-mást a harcmodoráról, az erősségeiről, a gyengéiről – és itt az alkalom, hogy beszámoljak róla.

A 3D gyorsítás, mely a Doom-szabásúak esetében robbanásszerű fejlődést hozott, jókora késéssel – és felemás eredménnyel – gyűrűzött be a valósidejű stratégiák világába. A szabad kameramozgatás előnyeit és hátrányait a Dark Reign 2, a poligon-technológia korlátait a Dune Emperor tette szemléletessé túlábú, tűkezű figuráival. A tradicionális stílus netovábbja, a Cossacks szép is, jó is, de története még a „ló és muskéta" korszakot sem fogja át teljesen: csúcspontjával, a 19. századdal adósunk maradt.
A Stainless Steel csapatát nem érheti a kicsinyesség vádja: az Empire Earth a komplett világtörténelmet játszóterünkké teszi. Krisztus előtt félmillió évvel, a paleolitikum homályában indulunk hódító utunkra, melynek végcélját – ha meg nem nyuvasztanak közben – a nanotechnológia uralta 23. században érjük el.
A történetvonal négy nagy szakaszra, azon belül három-három korszakra oszlik. Az elsőt a paleolitikum, a kőkor és az új kőkor, a másodikat a bronzkor, a korai és az érett középkor, a harmadikat a reneszánsz, az ipari forradalom kora és a modern kor, a negyediket az atomkor, az információ és a nanotechnológia kora alkotja. A program béta verziója – mely skirmish üzemmódban is csak az Interneten játszható – a 17. századtól a 20. század elejéig tartó periódusból, a harmadik és negyedik szakasz átmenetéből ad ízelítőt, és hibái ellenére is alkalmas rá, hogy elkápráztassa a játékost megjelenésével, változatosságával és hangulatával.
Az intró – főszerepben a digitális Schwarzeneggerrel – nem tett rám túl jó benyomást, újonnan szerzett tapasztalataim

fényében azonban már nem tartom kizártnak, hogy jövőbeli kiborg egységeink rangidőse vaskos osztrák akcentussal szólaljon meg: az EE produkál ennél cifrább meglepetéseket is.

A program AOE-gyökerei első látásra szembeötlenek. Az interfészen eszközölt módosításokat az egységek nagy száma és a fejlődés folytonossága indokolja: az ikonok még nagy felbontásban (1280*1024) is jól azonosíthatóak és könnyen kezelhetőek.

Sokkal többet változott a játéktér maga: nem elforgatható ugyan, de tág határok közt nagyítható-kicsinyíthető. A zoomolás önmagában is élmény – a környezet minden képzeletet felülmúlóan eleven; suttogó fenyvesek, szélborzolta tengerek, mélyben vonuló halrajok és kóborló fenevadak várják, hogy az ember a történelem színpadára lépjen.

Ha megteszi, újabb kellemes élményekben lesz része.

A egységek és épületek grafikája igényes, az alakulatok változatossága meghökkentő, karakterisztikájuk jól illeszkedik a fegyvernemekről kialakult általános képhez. A vértesek léptein érezzük a fém súlyát, a gránátosok peckesen vonulnak, az orvlövészek szellemekként osonnak a fák és szikla közt. A kameragörbe alsó végpontjából nézve már-már testközelben zajlik, és egykettőre személyessé válik a küzdelem – ilyenkor a megjelenítés is veszít egy keveset vonzerejéből, ám ennyi áldozatot kétségtelenül megér a dolog.

Az AOE-ben megismert állatcsordákhoz képtelen vagyok ilyen buddhista módon hozzáállni. Poénnak jó, mikor Erzsébet angol királynő szemleútján elefántok mellett lovagol el, bosszantó viszont, ha az ember felfejlődő nehézlövegeit a kiserdő mélyén vízilovak és musztángok fejelgetik. Utóbbiak tömeges kivégzésére akkor kaptam rá, mikor egyértelművé vált, hogy partizánharcot folytatnak ellenségeim, az ottomanok oldalán – pedig a gázvilágítás és a vasbeton-előállítás mellett a polgári szabadságjogokat is kifejlesztettem időközben!

A játékban létező és fiktív civilizációkkal egyaránt részt vehetünk. Utóbbi esetben magunk határozzuk meg kultúránk erősségeit olymódon, hogy százalékos bónuszokkal növeljük bizonyos termelési ágak és harci egységek teljesítményét a rendelkezésünkre álló preferencia-pontokból. Korszakváltásra bizonyos peremfeltételek teljesítése után kézi vezérléssel kerítheünk sort – az épületek és egységek külseje folyamatosan változik, híven tükrözve technikai haladásunk visszásságait. Ha alakulataink az atomkorba lépést követő első óra végére sem cserélik csukaszürkére aranysújtásos uniformisukat, valamiről megfeledkeztünk… és nem árt pótolnunk a mulasztást, mielőtt az AI – melynek netes inkarnációja csalni is, beszólni is emberi

WOW ÉS MÉG EGYSZER WOW!!!

Bármennyire is demo, vagy béta verziót is kaparint a stratéga a keze közé, aki ért hozzá és tapasztal már egyet s mást, pillanatok alatt képet kap az aktuális alanyról. Nos, az EE pillanatok alatt rabul ejti az embert. Remek grafika, kismillió lehetőség, fejlesztés, találmányok és persze harc, még több harc. Persze az idő múlásával egy kicsit lankad a kedv, feltűnik a térkép még felderítetlen része tonnaszám várakozó ellenfelekkel és erdőként meredező építményekkel. Nagyon tetszett a program, de félek egy kicsit tőle. Ha a játékos nem tudja elkapni időben az Epoch váltásokat és nem találja meg a helyes egyensúlyt a fejlesztés és harc között, akkor keserű állóháború alakulhat ki, megoldhatatlan feladat elé állítva a hadvezéreket. Úgy érzem, hogy a mezei RTS játékosoknak már egy kicsit túlbonyolított játékmenetet kínál a program. Lehet, hogy szakmailag sikeres lesz a játék, de mint tudjuk, a könnyen fogyaszthatóság fő szempont manapság az eladhatóság oltárán. No, majd meglátjuk.

Bear™

módon képes – gyenge pontunkat észlelve támadásba lendül.
Az egységek kinézete félreértésekre is okot adhat. Különösen kiábrándító a páncélos csatahajók és korai tankok teljesítménye közönséges vitorlások és még közönségesebb vonalgyalogosok ellen... az pedig már-már groteszk, hogy az állóháború legpokolibb fegyverének számító géppuskából tíz (!) sem képes távol tartani a frontvonalban rőzsöző ellenséges civileket.
Az építkezés gyors, a létesítmények szó szerint a szemünk láttára nőnek ki a földből. Az egységek képzési ideje ezzel szemben – tán a multiplayer játékosok lidércálmát, a tank-, zerg- és egyéb rohamokat kiküszöbölendő – sokkal hosszabb a kívánatosnál. Ez a sajátság a gyorsan változó harctéri viszonyok közt szinte lehetetlenné teszi a feladatspecifikus alakulatok felvonultatását: hiába tudom, hogy egy bizonyos erődsáv megtisztításához partizánokra van szükségem, ha a honi barakk még a békebeli stüszivadászok kiképzésével sem végzett.
A területek megtisztítása egy dolog – megtartásuk egészen más lapra tartozik. Az EE-ben minden általam ismert játéknál nagyobb hangsúlyt kap az infrastruktúra fejlesztése: ahol egyszer megvetettük a lábunkat, ajánlatos erődöt, őrtornyokat, majd kórházat emelnünk. Az előbbiek a tűzfedezetről gondoskodnak, az utóbbi automatikusan gyógyítja a hatósugarában tartózkodó egységeinket. Védjük minden erőnkkel, és elsőként döntsük romba az ellenség hasonló intézményeit, hadd településeket támadunk! Ne kíméljük fegyvertelen kisegítő egységeit sem: az ápolónő kész mobilkórház, a pap pedig – akár az AOE-ben – legbuzgóbb híveinket is megronthatja szavai mérgével. Nem hagyhatom említés nélkül a végítélet prófétáit, ezeket a torzonborz szakállú szendvicsembereket: sokak kedvencei lesznek ők is, és ugyancsak egyéni a korszakokra jellemző történelmi karakterek felvonultatása. A próbaverzióban vezérként I. Erzsébet, harcosként Oliver Cromwell, Napóleon és Manfred von Richthofen, a német pilótaász bukkan fel, hogy népünk esélyeit a személyéhez kötődő bónuszokkal növelje. A kezdet kezdetén két Cromwellt is megidéztem – az első példányt janicsárok lőtték le, a második túlélte a korfordulót, és bámuló szemem láttára alakult át Napóleonná, hogy a kattintásra messze csengő „Vive la France!" kiáltással feleljen. Kevésbé szerettem a gyakorta hallott „Támadnak minket!" szintagmát, rajongtam viszont von Richthofen teutonságáért, aki bőrsapkában, lovaglócsizmában vezette tankjaim rohamát, és órákon át lődözött a kijelölt épületekre egy szál forgópisztolyával. Valaki nagyon érezte ezeket a figurákat a Stainless Steelnél – és ne feledjük, hogy a végleges verzióban minimum négyszer többen lesznek...

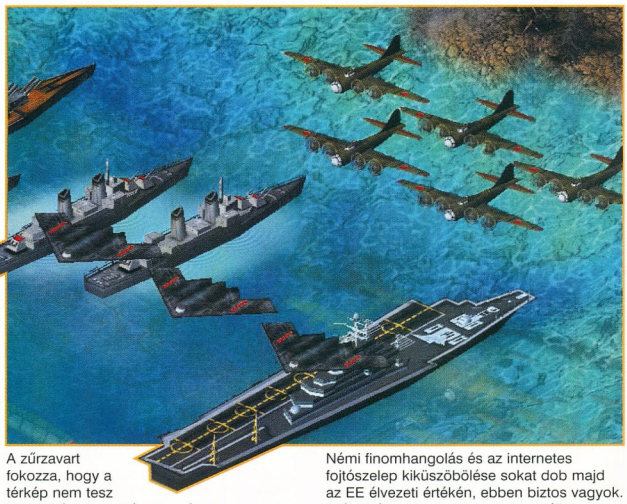
Az Empire Earth single player küldetések mellett tág határok közt konfigurálható custom módot és széles körű hálózati támogatást ígér, jelenleg hozzáférhető internetes

AZ ELSŐJÁTÉKOS STAINLESS STEEL STUDIOS

Rick Goodman 1995-ben bizonyára nem gondolta, hogy mindössze 3 évig fog a frissen alakított Ensemble Studios-ban ügyködni, pláne úgy, hogy első fejlesztésükkel, az Age of Empires-szel igencsak feladják majd a lecket a stratégiát fejlesztőknek. A Sors azonban kegyetlen és kiszámíthatatlan, így Rick 1998-ban már az SSS megalakulását ünnepli (a képen éppen édesapjával), és minden tudásával arra készül, hogy megismételje az AOE sikerét. Nos, mint tudjuk azóta egy kicsit elszaladt az idő, volt már AOE2 nagy halom kiegészítővel, no meg itt kapogtat az ajtónkon az AOM is. Ricknek tehát nem lehetett könnyű 3 éve a fejlesztés során, látva ezeket a sikereket. Talán ennek köszönhető, hogy az EE új kategóriában, a monumentális RTS világában igyekszik nyomulni, a látottak alapján sikerrel. Hiába, a Microsofttal itt sem könnyű harcolni!

multiplayer részében azonban csak ember-ember és ember-AI felállás, azon belül normál és tournament játékmód választható. Az utóbbiban a nyersanyagokból (fém, fa, arany és élelmiszer) korlátlan mennyiséggel rendelkezünk, így figyelmünket a fejlesztésre és hadviselésre összpontosíthatjuk. Győzhetünk katonai erővel és előre megszabott számú világcsoda létrehozásával – utóbbiakból már a béta verzió is impozáns mennyiséget vonultat fel. Pusztulásuk szó szerint megrázó élmény – ahol összeomlanak, a föld is meghasad apokaliptikus fájdalmában –, ezért a magam részéről inkább a katonai megoldást erőltettem.

Minden alkalommal sikerült megszereznem a technikai fölényt, tisztogató expedícióim azonban – miután az AI a felső korszakhatáron szükségképp beért – mindannyiszor parttalan fogócskázásba torkollottak. Számos pozitívum után így tapasztalhattam meg az EE rendszerének legsúlyosabb negatívumát: az építés jelenlegi tempója és az egységek jelenlegi tűzereje mellett az új létesítmények „kisarjadásának" egyszerűen képtelenség gátat vetni. Az ellenséges munkások bántatlanul flangálnak az offenzív üzemmódban dolgozó harci egységek között, tucatnyi páncélostól és nehézlövegtől bekerítve, szakadatlan bombázásban és golyózáporban is felhúzzák az új épületet… és már a negyediknél járnak, mire az elsőt romba dönti a koncentrált támadás. Gyorsan előállítható, tömegesen bevethető gyalogsági egységek híján, a tűzerő fokozásának esélye nélkül az ember pár óra után rálegyint, új játékba kezd… és próbálja elfelejteni, hogy a szoros döntetlen (a záró statisztikából kiderül ez is) hatezernyolcszázkilencvenhárom kattintásába került.



A zűrzavart fokozza, hogy a térkép nem tesz különbséget az aktív ellenséges egységek/épületek és az ártalmatlan maradványok között: vészesen vöröslik tovább ott is, ahol épp az imént rakott rendet az ember. Én örülnék a legjobban, ha szimpla frissítési problémáról volna szó, de kétlem, hogy ez a helyzet: Internet ide vagy oda, ugyanez a térkép precízen tájékoztat az egységeinket érő ellenséges támadásokról; komolyabb fennakadást a játékmenetben csak a tízpercenkénti automatikus mentés okozott.

Némi finomhangolás és az internetes fojtószelep kiküszöbölése sokat dob majd az EE élvezeti értékén, ebben biztos vagyok. Utóbbiról csak annyit, hogy normálisan működni csak modemes hozzáféréssel hajlandó, és tűzfalat szimatol ott is, ahol hírehamva sincs. A hír, hogy a játék kiadója egy előfizetési akció ürügyén lényegében a béta verzióért szed pénzt, meg sem lepett különösebben – elvégre ugyanez a cég ragaszkodik ahhoz, hogy a tőle vásárolt (tehát nem általa készített) termékeket saját merevlemezünkön a róla elnevezett könyvtárban tároljuk.

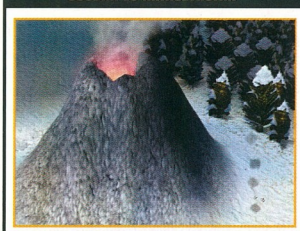
A netes támogatás javára írandó, hogy a kapcsolatteremtés nehézségeit nem tetézte újabb problémákkal. Az adatátvitel folyamatos, a teljesítmény 56000 bps mellett nagy felbontásban is élvezhető volt. Hogy mihez kezdenek a Sierra szerverei a hivatalos megjelenést követően egekbe szökő forgalommal, legyen az ő gondjuk – én jó darabig elleszek az EE single player, custom és házi hálózatos változatával.

Erőművek, anyahajók és Abrams tankok kellenek ide. Műholdat és szárnyas rakétát, atomot, lézerágyút és Arnoldot akarok.

Az AI-nak és nekem van még egy elrendezetlen ügyünk…

Gáspár András

CSODÁK ÉS KATASZTRÓFÁK



Hogyan is lehetne teljes az emberiség történetét feldolgozó program, ha ez a két fontos momentum kimaradna? A csodákat igazából olyan épületek fogják előidézni, melyeket nagy tiszteletben övezett az adott kor, és mindegyiknek más és más lesz a hatása. Lesz, amely mondjuk a térképen mutatja meg az ellenség erőit (Alexandriai könyvár), vagy éppenséggel maximális növekedésre ösztönzi a népességet, míg ellenfelünknek pont az ellenkezőjét műveli (Római Colosseum). Nem csak öröm érheti azonban a játékosokat, hiszen előrelátóan jó pár természeti és egyéb katasztrófa is belekerült a kínálatba. Persze ezek nagy része tőlünk függetlenül következik be (pl. hurrikán, földrengés, vulkánkitörés), azonban akadhatnak olyanok is, melyeket mi idézünk elő (pl. pestis).

MAGIC & MAYHEIM 2
ART OF MAGIC

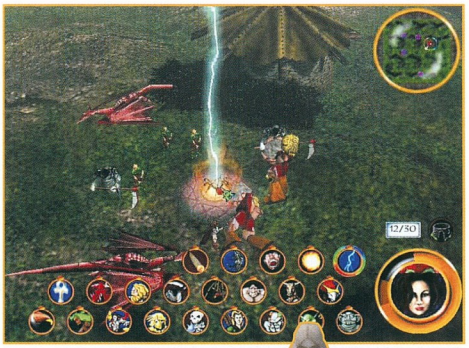
BETHESDA SOFTWORKS - VIRGIN INTERACTIVE ● CHARYBDIS - CLIMAX ● AOM.BETHSOFT.COM

A HÁNYATOTT SORSÚ PROGRAM A RÉVBE ÉRT, A KEZDŐ ÉS HALADÓ MÁGIAHASZNÁLÓK KÉSZÍTHETIK A VARÁZSLATAIKAT, INDUL A CSATA.

Talán csak a hozzám hasonló veterán számítógépesek emlékeznek a brit Julian Gollop Chaos: The Battle of Wizards című kellemes kis játékára, amely 1984-ben jelent meg a szép emlékű ZX Spectrumra. Ebben 2-8 mágus csatázhatott egymással, miközben egy ügyesen kitalált rendszer segítségével mindenféle lények megidézése mellett szórták egymásra a varázslataikat. Az évek során Gollop a szakmában maradt, és megalapította a Mythos nevű céget, amely az X-Com sorozattal hamarosan hírnevet szerzett. A fiúk jó másfél éve aztán úgy döntöttek, leporolják régi játékukat, és a jónevű Bethesda Softworks (az Elder Scroll sorozat kiadói) védőszárnyai alatt megjelentették Magic of Mayhem nevű dolgozatukat. A szabályrendszer, a sztori és a hangulat a régi maradt, csak modern ruhát és körítést kapott, nem kis sikert aratva. Ennek láttán a kiadó a folytatás mellett döntött, ám mivel a Mythos éppen foglalt volt, a szintén brit Charybdis céget bízták meg annak elkészítésével. Nem kis kalandok után, melyről keretes írásunkban mesélünk, végül is megjelent a játék.

„A kezdetekkor az ember varázslattal harcolt a másik ember ellen. A világ részekre szakadt, és az emberiség önnön elpusztításának szélén állt. És akkor eljött ő…a Magisztrátor. Egy hatalmas varázsló, aki össze tudta fogni a világ mágikus erőit, egyensúlyt teremtve ezáltal. Három gömböt készített, és beléjük zárta a Törvény, a Semlegesség és a Káosz erőit. A Káosz Gömbjét a káosz urainak adta, akik a déli sivatagokat uralták, a Törvény Gömbjét az elfeknek, akik a messzi nyugaton fekvő Azoria szigetét népesítették be, míg a Semlegesség Gömbjét az északi Albion erdős tájait járó druidák kapták meg. Végre béke lett, egyik Gömb kiegyenlítette a másikat, egyetlen nemzet sem állt a másik fölött, mindegyik tisztelte a másik birtokában lévő erőt. Hosszú, dicső éveken át ez az egyensúly érintetlen maradt, és a birodalmak békében éltek és virágoztak. De a Magisztrátor halandó volt, és mikor egy nap örökre lehunyta szemeit, csupán a három Gömb maradt utána. A következő ősszel Albionban egy hatalmas robbanás megölte a Semlegesség Druidáinak vezetőjét, és elpusztította az általa őrzött Semlegesség Gömbjét. Ezzel Albion védelme megszűnt és a világ egyensúlya felborult. Az Elfek ezt látva bezárkóztak az azoriai szigetekre, és megszakítottak minden kapcsolatot a világgal. És a káosz hordái, a gonosz NecroMagus vezetésével kapzsi szemeiket Albion gazdag földjére vetették…"

A folytatás tulajdonképpen előzmény, hiszen a MAM2: AoM jó ötszáz évvel az első rész előtt játszódik. A Magisztrátor 18 éve halott,



és egy észak-albioni kis falu, Olicano lakói a fiatal Aurax férfivá érését ünneplik. Hősünk zúgó fejjel ébred fel az előző esti mulatozásból, ám hamar magához tér, mikor nővére, Nadia közli vele: itt az ideje, hogy megtudja, mindkettejükben él az erő, a Mágia Művészetének ereje. Auraxnak ideje sincs felfogni a hallottakat: a Káosz hordái elözönlik a falut, atyját megölik, Nadiát pedig NecroMagus tábornoka, Milesius magával hurcolja. A fiatal férfi így elindul, hogy bosszút álljon és kiszabadítsa nővérét. Ám még rengeteget kell tanulnia, de ebben váratlan útitársak is segítik, hogy végül, ahogy az már ilyenkor kötelező, a jó elnyerje jutalmát, a gonosz pedig méltó büntetését.

Az Art of Mitology stílusát nehéz meghatározni, leginkább kaland- és RPG elemekkel tűzdelt fantasy RTS-nek nevezhetnénk. A kor követelményeinek megfelelően a játék teljesen 3D-s megjelenítést kapott szabadon vezérelhető kameramozgással. Az átvezető részek is a motorral készültek, így teljesen zökkenőmentesen léphetünk át egyik küldetésből a másikba, amelyekből több mint 30 található, egyetlen történetté összefűzve. Az irányítás egyszerű: a kurzort a képernyő széle felé húzva mozgathatjuk a pályát minden irányban, zoomolni (szuperközeliből nagytotálba) az egér görgőjével lehet (akinek ilyen nincs, annak a Page Up, Page Down gombok, vagy a numerikus billentyűzet + és – gombjai segítenek), forgatni pedig a numerikus 7 és 9 gombokkal tudunk (Ha gyors lenne a mozgás, az ALT vagy CTRL gombok nyomva tartásával lassíthatjuk azt). Mozogni az adott karaktert kijelölve (bal klikk, több karakter kijelöléséhez nyomva tart és körbekerít) és a pálya megfelelő pontján jobb gombbal klikkelve tudunk. (Útvonalat is kijelölhetünk, ha a SHIFT lenyomása mellett végig kattintgatjuk az érintendő pontokat.) Varázslatokkal ugyanez: ballal kiválaszt, jobbal végrehajt. Ha valamit „akciózni" tudunk (ajtónyitás, tárgy felvétele), azt a kurzor megváltozása jelzi.

A játék különlegessége az úgy nevezett Portmanteau (útitáska). A küldetések során hozzá fogunk jutni talizmánokhoz, valamint különleges ásványokhoz és növényekhez. Talizmánból háromféle lehet: a vörös a Káoszé (Chaos), a zöld a Törvényé (Law), a kék a Semlegességé (Neutral). Ezekbe helyezhetjük az alkotórészeket, melyek együtt egy-egy varázslatot képeznek – a talizmántól függően. A kénkövet (brimstone) például használhatjuk meteoreső támasztására (Káosz), troll megidézésére (Törvény), vagy villámcsapásra (Semlegesség), míg a halálos fekete csucsor (deadly nightshade) csontvázteremtésre, tűzlabdára vagy élőholtak (csontváz, zombi, vámpír) „újratemetésére" szolgál. Egy alkotórész egyszerre csak egy talizmánba rakható, és mivel (sajnos) a táskánk csak a térképen, egyik helyszínről a másikra haladva nyitható ki, ezért létfontosságú annak eldöntése, hogy milyen varázslatokkal vágjunk neki az új küldetésnek. Rengeteg kombináció lehetséges (összesen közel 50 varázslat van), és természetesen bármikor átrendezhetjük a „készletet", azaz a fenti

KI IS VALÓJÁBAN A FEJLESZTŐ?

Bizonyára feltűnt a Kedves Olvasónak, hogy két kiadót és két fejlesztőgárdát tüntettünk fel. Az első eset egyszerű: a tengerentúlon a Bethesda, Európában a Virgin forgalmazza a játékot. A másik már szomorúbb, de sajnos mostanában egyre gyakoribb: a Charybdis már a végső tesztelést és bugfixelést végezte az AoM-en, amikor a 75%-ban többségi tulajdonos Tony Smiths, a HitRun zeneiadó elnöke csődeljárást kezdeményezett ellene, így 2001. május 6-án a cég becsukta kapuit. A Climax azonnal a bajbajutottak segítségére sietett, és átvették a fejlesztőgárda jó részét, valamint a 95%-ban kész Art of Magic-et, így a játék végül is fél év késéssel bár, de megjelenhetett.

példánál maradva, ha goblinok ellen küzdünk, a csucsort a Törvény kék talizmánjába illesztve tűzlabdával szerelkezhetünk fel, míg ha zombik ellen, akkor átrakva a zöld Semlegesség talizmánjába, a temetés (bury) lesz segítségünkre.

Sajnos a fejlesztők – ki tudja, mi okból – az MAM2-ből kihagyták a Grimoire-t és a Legendáriumot. Az előző részben ebben minden benne volt, amit az elérhető varázslatokról, lényekről, felkeresett helyekről és begyűjthető tárgyakról érdemes volt tudni. Így aztán nem marad más hátra, mint a tapasztalás, hiszen a jó mágus holtig tanul…(Olvasóink azonban hozzájuthatnak a létfontosságú információkhoz a honlapunkon elhelyezett kiegészítésben).

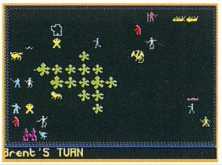
Mivel minden varázslat bizonyos menynyiségű manába kerül, kulcsfontosságú a pálya meghatározott pontjain található úgynevezett „points of power" (POP Erőpontok) felfedezése és birtoklása. A POP egy kör alakú kőlap vagy fémkorong, melyre ráállva manaszintünk feltöltődik. Nem csak hősünk, hanem bármelyik teremtményünk megteheti ezt (hasonlóan a Sacrifice Mana Fountainjéhez). Ám ellenségeink is innen nyerik varázserejüket, ezért a feladatra ajánlott egy (vagy több) erős lény. (A birtokunkban lévő erőpontok között az O és P billentyűkkel lépegethetünk, így ellenőrizhetjük az ott zajló történéseket.) Amint egy karakter meglát egy POP-ot, azonnal rámászik. Sajnos igaz ez hősünkre is, aki, ha nem vigyázunk, egy ilyen manőverrel bájos eleganciával sétál be a tűzvonalba (A mana feltöltését szolgálják még a terepen elszórva található és felvehető színes Mana Sprite-ok is).

Ha már egyszer RTS, akkor legyen is valósidejű a játék – gondolhatták a fejlesztők. Ez rendben is volna, ha… Aurax úgy sétál a pályán, mint egy ihletet kapott fűzfapoéta a vadvirágos tavaszi réten. Futni megfelelő billentyűparancs híján nem tud, még akkor sem, ha minden túl- és evilági szörnyeteg őt kergeti. Különösen fájó ez olyan helyeken, mint például az elhagyott aranybánya, ahol a goblinkirályt kellene lenyakaznunk. Rettentő bányajáratok végtelen sorát kell végigcaplatnunk a fejet és átmeneti gazdáját „kergetve" (hmmm…gyalog galopp…), aki néha nagy kegyesen felbukkan, a felette lengedező varázskarddal odasuhint a hátsónkra, majd két szerencsétlen alattvalója vállán szélsebesen tovagoblinol. Tetézi a bajt, hogy az amúgy nagyméretű térképen hősünk és barátai zöld, az NPC-k kék pontokként fel vannak tüntetve – az ellenség azonban nem! (Pontosabban, az elf szigeten már igen. Bug vagy feature?) A szigetre hajózás előtt a kikötőben a tolvajok fejedelmét kell lenullázunk – időre. E cél elérése érdekében egy komplett stéglabirintuson sétálgatnak ráérősen hőseink, fittyet hányva a ketyegő órára, miközben azt várják, hogy valahol a sors kegyelméből belebotlanak kiszemelt áldozatukba (Annyi segítséget azért kapunk, hogy ha a közelben téblábol ellenségünk, akkor a térkép mellett megjelenik az ikonja). Gyorsítani csak a játék sebességén tudunk – a menüből. Ha tehát egy Erőpontra állunk (a manafeltöltődés sebessége főhősünk tempójával egyenesen arányos), akkor a megoldás: ESC – Options – Game – Gamespeed, tolóka felhúz, majd ha akció közeleg, szélsebesen vissza az egész, sőt, sokan valószínűleg a csaták közben ki fogják használni a lelassítás lehetőségét is, mivel azok pedig elég vérpezsdítőre sikeredtek. Ennek egyik oka, hogy varázslatainkat semmilyen billentyűkombinációhoz nem tudjuk hozzárendelni, így marad az 'Auraxra kattintok, majd varázslatra, aztán az áldozatra, majd bajba került segítőmet jelölöm ki és terelgetem arrébb az életveszélyből, majd újra Aurax, varázslat és így tovább…Ha kijelöltünk egy varázslatot, nagyon vigyázzunk, mert nem tudjuk „eldobni" a kurzorról, így könnyen halálos csapást mérhetünk barátainkra – vagy akár saját magunkra. Épp ezért javasolt használni az RTS-ekben megszokott csoportosítást: a kijelölt karaktereket vagy egész csoportot a CTRL nyomva tartásával az 1-9 gombokhoz rendelhetjük, majd az adott számbillentyű lenyomásával kiválaszthatjuk azt, ill. az ALT+számmal oda is ugrunk).

És ha már egyszer RPG: a küldetések végén jutalmul pontokat kapunk, amelyeket három tulajdonság növelésére használhatunk: 'health' és 'mana' (az életerő ill. mana maximális nagysága), valamint 'control limit', azaz az általunk megidézhető lények maximális száma.
Ismételten sajnos – az előző részben ilyenkor talizmánt is vehettünk (bár jó drágán), itt ez nincs, abból kell gazdálkodnunk, amit menet közben kapunk. A hozzánk csapódó társakat csak odébb noszogathatjuk, mást nem tudunk velük tenni. Illetve egy valamit mégis: vigyázni rájuk, de nagyon, mivel haláluk azonnal a küldetés végét jelenti. Néha egy-egy NPC-t is védelmeznünk kell (falu vezére, hajóskapitány stb.), akik hajmeresztő vakmerősséggel ugranak fejest a veszedelembe. Az AI, vagyis az ellenfeleink intelligenciája igen jól sikerült, úgyhogy lesz dolgunk bőven, hogy kicselezzük őket, és megóvjuk magunk és a gondjainkra bízott karakterek életét. A játékmenet egyébként lineáris, ám okulva az első rész hibáiból, ahol az egyetlen feladat küldetésről küldetésre a pálya legtávolabbi pontján fellelhető főgonosz megsemmisítése volt, itt apróbb, ötletes feladatok is várnak ránk, például egy

CHAOS, AZ EREDETI

Ha a Kedves Olvasó kíváncsi az eredeti játékra, akkor a www.cartwright33.freeserve.co.uk/spectrum/chaos.htm címről letöltheti azt, a www.worldofspectrum.org/emulators.html oldalról pedig bármilyen platformra a megfelelő Zx Spectrum emulátort. Windows-hoz ajánlom a SpecEmu-t vagy a Cleck-et, melynek különféle processzortípusra optimalizált verziói letölthetők a gleck.emuunlim.com/eng/main.htm címről. Érdemes kipróbálni!



fontos tárgy kilopása a trollok táborából egy átváltoztató varázslat segítségével, ahol magunkra öltve egy-egy őr alakját elsétálhatunk előtte, majd gyorsan fedezékbe bújunk, mielőtt elmúlik a varázs. Sikeres küldetésvégrehajtás után megjelenik egy portál, ahol átgyalogolhatunk a következő helyszínre (Fontos: elég csak Aurax-szal belépni ide, a többieket nem kell egyenként „kimentenünk"!). Az új pálya elkezdése előtt, eléggé meg nem köszönhető módon, lehetőségünk van a küldetés nehézségi szintjének beállítására.

Essék szó a grafikáról. Az előző rész 2D-s izometrikus ábrázolása és a sprite alapú grafika helyett az új 3D-s megjelenítés igen szépen vizsgázik. A fejlesztők nem ugrottak bele a napjainkra jellemző „poligonháborúba", így kevés sokszögből, egyszerűen de nagyszerűen renderelték le a játékban található összes játszó és nem játszó karaktert. Ne várjuk, hogy a párbeszédek alatt megmozdul a szájuk – a rájuk feszített textúra ezt nem teszi lehetővé, ám legalább a szerényebb gépparkkal rendelkező játékosoknak sem kell lemondaniuk a MAM2-ről (A grafikus megjelenítés a menüből aprólékosan adjusztálható, így „kikeverhetjük" a konfigurációnknak legjobban fekvő beállítást). A figurák, animációk a régi idők hangulatát csempészik vissza, és ez mindenképpen pozitívum. Egyik kedvencem a sas, „aki" a pihenőidőkben kiterjeszti szárnyát és a tollait fésülgeti csőrével, no meg a fentebb emlegetett goblinkirály, az alatta izzadó két alázatos „beosztottjával". Az effektek azonban kivételesen szépen sikerültek, hála a DirectX 8-nak, amelyet a játék alaposan kihasznál. A villámcsapás, a tűzgolyók, a fejünk felett világító aurával megjelenő varázsolt kard és íj, a gyógyítás, a szivárványszínű Mana Sprite-ok (különösen az éjszaka indigókék sötétjében) még egy mezei TNT1-en is magával ragadó látványt nyújtanak.
Érdekes megoldást választottak a fejlesztők azon látszólagos probléma megoldására, miszerint az erdő sűrű fái, illetve a házak teteje rálátásunkat akadályozná, és ez az események alakulását negatívan befolyásolná: a térkép alatt található kis házikó ikonra kattintva, illetve az R billentyűt leütve a háztetők és a fák teteje eltűnik! Ez ráadásul a gyengébb vasú mágusjelöltek FPS-ére is jótékony hatással lehet…

A zene és a hanghatások nagyszerűen illeszkednek a fent leírtakhoz. A szinkronhangok egyediek, jól eltaláltak és tökéletesen passzolnak az adott figurához. A zenével csak az lesz majd elégedetlen, akinek volt szerencséje az előző rész afro-elemekkel fűszerezett kelta szimfóniáját meghallgatni, amelyet annak idején sok online magazin az év játékzenéjének választott. Annak fényében a mostani kissé egyhangúbb, hiába, az CD audio track volt, a mostani rövidke mp3 fájlok végtelen ciklusban játszott füzére. Kár érte, megkoronázhatta volna a játék hangulatát.

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amely valószínűleg a leginkább meglódítja majd az eladásokat. Ez pedig nem más, mint maga a Csata. A (látványos és interaktív) főmenü 'Battle' feliratára kattintva juthatunk el abba az almenübe, ahol többjátékos üzemmódban játszhatunk helyi hálón (IPX vagy TCP/IP), az Interneten, vagy pedig szólóban, igencsak intelligens és keményen taktikázó botok (varázsbotok) ellen. A játék adminisztrátoraként a csata minden elemét finomhangolhatjuk: Last Man Standing-et játszunk bizonyos számú élettel, vagy Timed Score-t megadott játékidőre; melyik helyszínen folyjék az adok-kapok; meghatározhatjuk a health-mana-control limit értékét, a talizmánok számát, valamint azt, hogy mennyi és milyen (véletlenszerű vagy minden játékosnak egyforma) alkotórészt osszon ki a program, és mennyi idő álljon rendelkezésre a varázslatkotyvasztáshoz. Ez talán a legjobb része a mókának: miután mindent beállítottunk, a 'configure spells'-re kattintva feltűnik a Portmanteau, benne az adott számú talizmánnal és fűvel, fával, kővel. Ezekből kell összeállítanunk a csata során felhasználható varázslatainkat – a megadott idő alatt! Ezzel a fejlesztők ügyesen megakadályozták, hogy a kezdő, vagy az „olyan bizonytalan vagyok – vagy mégsem?" típusú játékosok fél éjszaka válogassanak és variáljanak. A rutinos varázsló minden bizonnyal éppoly gyorsan összerakja saját pakliját, mint egy kiadós Magic:The Gathering parti előtt (lehetetlen nem meglátni a hasonlóságot), a kezdő pedig „szűz kéz szerencsét hoz" alapon próbálkozhat – és lehet, hogy alaposan megizzaszt majd bennünket! (A küldetéses játék előtt érdemes itt kezdeni az ismerkedést, mivel „élesben" kitapasztalhatjuk, melyik varázslat hogyan szolgál majd a későbbiekben.) Az idő leteltével aztán kezdődik a küzdelem. Mivel a POP-ok a csatában kiemelt jelentőségűek, a taktika egyik részét minden bizonnyal ezek megszerzése és megvédése jelenti majd, míg varázslónkkal felfedezzük a pályát, begyűjtjük a szétszórt power-upokat, és megkezdjük aknamunkánkat a másik ellen. Talán nem tévedek nagyot, ha azt mondom, hogy az Art of Magic-ben a közeljövő egyik nagy online slágerét üdvözölhetjük!

Összegzésül elmondhatom, hogy egy kellemes, hangulatos, meglehetősen hosszú játékidőt ígérő alkotással van dolgunk, egy egészen kivételes élményt nyújtó csata-üzemmóddal. A kisebb (bár néha bosszantó) hibákat ellensúlyozza a feeling és a körítés, így bátran ajánlhatom a Kedves Olvasónak!

Kredenc

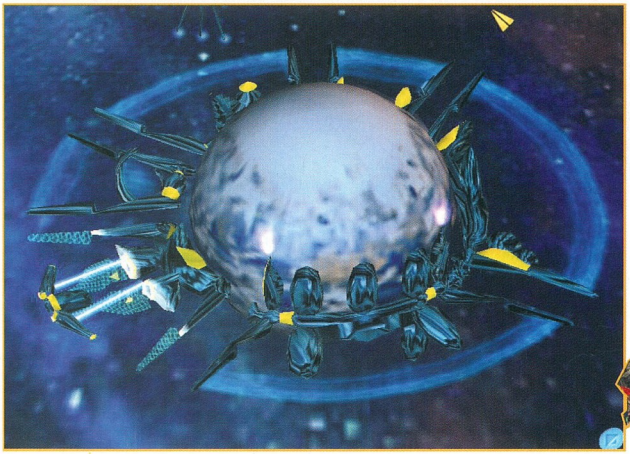
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300 64Mb RAM 3D-s videokártya 8 MB DirectX8 960 Mb hely a merevlemezen Windows 98/2000/ME **JAVASLAT:** Minnél több RAM (128 MB RAM), 16MB-os grafikuskártya

Hangok, effektek, lények
Ötletek, humor, hangulat
és a csata mód

A cikkben említett hiányosságok
Soundtrack hiánya
Néha túl nehéz küldetés

83%



CONQUEST FRONTIER WARS

▸ UBI SOFT ● FEVER PITCH STUDIOS ● WWW.UBISOFT.COM/CONQUESTFRONTIERWARS ◂

MEGSZOKOTT DOLGOKRA ÉPÍTKEZIK A CONQUEST, NAGYON SOK ÚJÍTÁST NEM TALÁLHATUNK BENNE. DE TALÁN PONT EZÉRT LESZ NAGY SIKERE A PROGRAMNAK.

Chris Roberts. Nem hiszem, hogy a megszállottabb játékosoknak nem cseng ismerősen e név, hisz többek között olyan játék áll mögötte, mint pl. a Wing Commander. Az idő múlásával végül már ez a név egyet jelentett a garanciával egy rendkívüli game kézhez kapásához. Néhány éve kilépett a régi cégétől, és Fever Pitch Studios néven egy újat alapított, majd egy nagyszabású projectbe fogott. Egy stratégiába, mely sok mindenben különbözik az eddigiektől, és új szint hoz az RTS-ek világába.

Maga a történet teljesen szokványos, mondhatni ötlettelen: az emberek egy különleges, nem földi eredetű tárgyra bukkannak, és nem hallgatnak az ősi mondásra, hogy aki kíváncsi, hamar megmurdel, hanem elindulnak felkutatni a cuccos gazdáját. Ezzel a feladattal az Andromeda legénységét bízzák meg, de azok, amint átmennek az ugrókapun, egy rendkívüli sebességgel közeledő azonosítatlan repülő tárgyra lesznek figyelmesek. Az idegen űrhajó olyan gyors, hogy még a fegyvereikkel sem képesek befogni, így gyakorlatilag védtelenné válnak. Úgy látszik, szerencséjük van, mert az nem támad, de még fel sem ocsúdnak, máris egy hatalmas hajó jelenik meg és egyszerűen elüti őket.
Mi innentől vehetjük át az irányítást, és kezdhetjük meg a harcunkat az idegenek ellen.

Már egy jó ideje íratlan szabály, hogy a jó RTS három (esetleg több) fajt sorakoztat föl. Ez itt sem lesz másképp, így a programban a Terranokkal, a Mantisekkel és a Celareonokkal ismerkedhetünk meg.

Terran: Az emberi faj az egyik legerősebb. Velük hatalmas hadihajókat építhetünk, melyek közül nem egy el lesz látva álcázóberendezéssel. A fő haderejük is

ezekben a monstrumokban és a hatalmas tűzerőben leledzik. Éppen ezek miatt a szemtől szembeni harcmodort preferálják, bár a hajóik változatossága és rendkívül jó ellátottsága miatt rengeteg támadástípust produkálhatunk velük. A flottájuk gyenge pontja a lassúság, de ha megfelelően használjuk ki egységeink adottságait, halálosak lehetnek bármely ellenséges élőlényre. A terranok legfontosabb alapanyaga az érc, melyet a bolygókból és az aszteroidamezőkből sajtolhatunk ki.
A földi admirálisok lesznek a jobb kezünk, mivel képesek egy egész csapatot a beleszólásunk nélkül is irányítani, attól függően, hogy milyen parancsot adtunk neki. Így nem fordulhat elő az, hogy a csapatunk egyik fele meglát egy ronda Mantishordát és leállnak velük harcolni, míg a csapat másik fele vígan végignézi haláltusájukat. Egyszerűen csak megadjuk nekik, hogy támadjanak, amint meglátnak egy ellent, vagy próbálják megvédeni a megadott területet akár az életük árán is, és mi már mehetünk is a magunk dolgára. Éppen ezért nagyon vigyáznunk kell rájuk, mert esetleges haláluk súlyos veszteséget okozhat, nemegyszer a küldetés végét is jelentheti.

Mantis: A Mantis egy fanatikus faj, amelynek tagjai képesek akár a saját életüket is feláldozni a szent cél eléréséhez. Rovarok, de nem abból a fajtából, amelyek a Chemotox láttán hanyatt-homlok menekülnek. Társadalmuk középpontjában a hercegnő áll, akinek feltétlen engedelmességgel tartoznak, mert ha ellenszegülnek, akkor aznap este már biztosan nem fognak ágyba vizelni. Hajóik általában hatalmasak és élő szövetekből állnak, ami miatt a „gép" és pilóta összetartozik, így eredményesebben tudják a harcot felvenni. Fegyverük kimerül a zöld plazmában, ami viszont rendkívül erős sebzést tud produkálni. Nem csak hatalmas flottákkal képesek legyőzni ellenfeleiket, hanem van egy Khamir névre hallgató kamikaze hajótípusuk is. Ezek a monstrumok nagy tömegű robbanóanyaggal vannak megrakodva, így beirányítva az ellen bázisába komoly károkat képes okozni. Hátrányuk az, hogy a földiek Corvette-jeiből, vagy a Celareonok Hydrofoiljaiból elég egy kisebb csapat, hogy lenyomják és visszaküldjék a feladónak, ezért nem árt a megfelelő védelemről gondoskodni. Az oroszokhoz hasonló politikájuk miatt ők legjobban az „emberi alapanyagra" támaszkodnak, mivel egy-egy csatában általában rengetegen hagyják ott a fogukat. Ezt az alapanyagot bolygók elfoglalásával tudjuk biztosítani magunknak, máshonnan nem.
Bogáréknál két nővér (Ver'Lak és Ker'Tek) viaskodik egymással a hatalomért, ezért szerencsénkre Ker'Tek, hogy övé legyen a hatalom, hajlandó mellénk állni, feltéve ha a nagy csata után a trónra segítjük őt.

Celareon: Ezek az energiaalapú, robotszerű élőlények fogják a legkevesebb részt vállalni a harcokból, azt a keveset is a mi oldalunkon. Rendkívül fejlett technológiával rendelkező, vallásos faj; ők a legidősebbek mind közül. Erős energiafegyvereik mellett ők az egyetlenek, akik sugárfegyverekkel rendelkeznek, amelyek minden stuki közül a legdurvábbak. Hajóik a legkülönbözőbb méretekben fordulnak elő, és mindegyiket (az épületeket is) gyönyörű, mélykék higanyszerű anyag borítja, ami egyfajta pajzsként funkcionál. Emiatt sokkal nehezebb kilőni őket, de ugyanakkor sokkal drágábbak is. Ők rendelkeznek az egyik legpusztítóbb szuperfegyverrel, a The Monoliths Auger Ray-jel is, ami ha eltalál valamit, az imádkozhat az életéért. Mindennek a tetejébe még képesek kifejleszteni a Taos-t, aminek segítségével HP-t tudnak egymásnak átadni.

A három faj közül egyedül a Terranok kampányát tudjuk végigvinni, a másik kettőt csak Multiplayerben, vagy Skirmishben lehet választani. De nem kell aggódni, mert a készítők vették a fáradságot, és ezekhez is csináltak – a terraninál jóval összetettebb – tréninget, így mégsem leszünk teljesen elveszve. Nagyobb baj az, hogy a három faj jóformán semmiféle eredetiséget nem mutat, egytől egyig mindet a StarCraftból vették. Alig szembetűnő a Mantis-Zerg, Celareon-Protoss párhuzam, ráadásul sok apró dologban is teljesen megegyeznek. Például a Celareonok ugyanúgy a legerősebb faj, mint a Protoss, és szintén jóval drágábbak a többiek egységénél (a lézer alapú technikáról

MULTIPLAYER JÁTÉK

Volt szerencsém a Conquest-et kipróbálni multiplayer üzemmódban is, meglepően jó eredményel. A cikkben is említett féregluykak tényleg akkora taktikai szabadságot adnak, hogy ember legyen a talpán, aki védekezni tud a másik játékos által kitalált gonoszságok ellen. Itt mutatkozik meg annak az előnye is, hogy a kitermelt alapanyagokat több célra használhatjuk fel. Egyáltalán nem bizlos, hogy ellenfelünk is nagy, de lassú hajókat épít, lehet, hogy ő éppen a kicsi, de nagyon brutális fegyverzetű egységeket részesíti előnyben. A gyártás és fejlesztés területén elérhető lehetőségek teszik fel a koronát a szerintem nagyon profi programra.

Bear™

CONQUEST=STAR TREK ARMADA?

A Conquest – Frontier Wars már első látásra ismerősnek tűnt – és miután első hajómat szerencsésen elnyelte a Jump Gate feltáruló torka, az is beugrott, hol találkoztunk legutóbb. Ez a motor bizony kísértetiesen hasonló – még inkább ugyanaz –, ami a másfél évvel ezelőtti kedvencemet, a Star Trek Armadát működtette. Megtanult pár új fény- és ködeffektet, az NVidiás gyorsítókártyával is megbarátkozott, de a lényeget tekintve ugyanaz maradt. Még mindig látványos, még mindig élvezetes játékmenetet tesz lehetővé – fogalmazhatnék úgy is, hogy jobban használja a motort a nagy elődnél –, bizonyos tekintetben mégis elszomorított a viszontlátás.
Ez az első általam ismert eset, mikor az innovatív hajlamáról elhíresült Chris Roberts szoftveres ráncfelvarráshoz adja a nevét. Ha valakire, rá bizton számítani lehetett, mint olyan fickóra, aki nem áll be a sorba. Wing Commander sagájának megalomán 3. és 4. epizódja a Quake-szabásúakkal váltvelve rángatta át a PC-t a korszakhatáron, hogy 486-osból Pentiummá változhasson át. A forradalmi hevület most elillanni látszik – marad nekünk a Conquest, meg a gyanú, hogy következő inkarnációjában ennél is kevesebb örömünk telik majd.

Gáspár András

ne is beszéljünk), de megemlíthetném még, hogy a Mantisek nemcsak abban hasonlítanak a Zergekre, hogy csak élő szervezetből álló egységeik vannak, hanem ugyanúgy megfertőzik a földet is gyökereikkel, csak ez itt jobban néz ki.

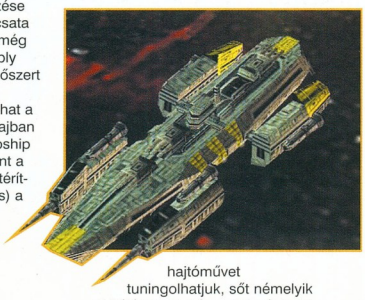
Maga az űr nem az lesz, mint amit a valóságban képzelünk róla, vagyis a nagy büdös semmi, hanem különböző anyagok találhatóak meg benne. Ilyenek az aszteroidamezők, amelyek nem csak a nyersanyagot szolgáltatják, hanem kitűnően el lehet rejtőzködni benne (persze ez csak emberi ellenfél ellen hatásos). Továbbá említhetném a fekete lyukakat, amelyek – logikus módon – még a legnagyobb cirkálóinkat is semmi perc alatt beszippkázhatják, így ha nem figyelünk, egy pillanat alatt odaveszhet a nehezen összeszedett seregünk. Az űrködöknek kettős szerepük van: amellett, hogy gázt lehet belőlük nyerni, van egy roppant kellemetlen hatásuk, mégpedig az, hogy színüktől függően valamilyen kárt tesznek gépeinkben. Van, amelyik pajzsunkat szipkázza el, van amelyik csak lassít, de előfordul olyan is, amiben haladva sokkal jobban sebződünk, ha találat ér minket. A legnagyobb újítás, ami eddi még nem igazán volt, a féreglyukak, és ennek következményeként több világ közti vándorlás, és a többfrontos csatamező megjelenése. Ez nagyon élvezetessé teszi a programot, mert így már valóban taktikázunk kell. A taktika szó egyébként is új értelmet nyer, mert szerintem ez az egyetlen stratégia idáig, amelyben az ellenséget egy hatalmas sereggel lerohanni szinte öngyilkosság. Ennek a lerohanásra alapozó taktikának azzal is elejét vették, hogy a command pointok (ez mutatja, hogy hány egységünk lehet, de némelyikhez több CP is kell) számát százra redukálták. Éppen ezért nagy szerepet kap a felderítés, amely az embereknél az Infiltratorrel könnyen elvégezhető, mivel nagyon gyors, ráadásul álcázóberendezést is aggathatunk rá. A féreglyukak feletti uralom, és annak megtartása az egyik legfontosabb feladatunk, mert általában a főbázisunkhoz csak több másik galaxison keresztül juthat el az ellen, így ha egy távoli ugrókapu védelmét jól megszervezzük, akkor rengeteg pénzt megspórolunk, mert felesleges akkor minden egyes bázisunkat Ion Cannonnokkal, vagy Laser Turrettekkel bevédeni. Ugyanígy nagyon fontos a megfelelő mennyiségű bolygó uralása. Nem csak azért, mert több nyersanyagot kapunk (persze csak akkor, ha építünk Refinery-t), hanem azért is, mert ha a közelebbiekre is építünk (mivel építeni csak a bolygókra, ill. egy-két dolgot azok közelébe lehet) Light Shipyardot (később Heavy-t is lehet, ahol az igazán brutális cirkálókra tehetünk szert eszméletlen menyniségű nyersanyag árán), akkor nem kell annyit várnunk a megérkező utánpótlásra. Nem árt, sőt kötelező Supply platformokat építeni, úgy, hogy mindig legyen legalább egy a közelünkben, mert – és ez a készítők másik nagyon jó húzása – hajóink egy idő után kifogynak a lőszerből. A lőszer mennyiségét az egységek fölötti kék csík jelzi, de harc közben százalékosan is kiírja a gép. Nagyon vigyázni kell, hogy nehogy csata közben fogyjon ki a skuló, mert az ízeltlábúak nem ismerik a sportszerűség fogalmát, és nem átallnak szeretetcso-

TUDTAD-E?

Chris Roberts az Origin Systems legendás alakja – alapítóként Richard Garriottal kormányozta az amerikai cég első lépéseit. A Wing Commander sorozatok korai sikere után – ami meglehetősen hangos sikert aratott – az Electronic Arts megvásárolta a céget. Így a Wing Commander III már nagyobb költségvetésből, komolyabb háttérrel készülhetett, és minden PC-s büszkén mutogatta az Interactive Movie-t. A III. részt a IV. követte – melynek dupla akkora költségvetést harcoltak ki – itt már színfalakat emeltek az átvezető animációkhoz: nem volt blue box-os technika. A játék egyre jobban hasonlított egy hollywoodi szuperprodukcióhoz. Igen ám, de melyikhez? Sajnos inkább a Waterworld jut az ember eszébe a IV. részről, és nem a Titanic. Hatalmas költségvetéssel sikerült egy közepesnél kicsit jobb sikert elérni. Ez a rész bukás volt – költségvetését még máig sem nagyon sikerült hárnelyik játéknak túlszárnyalnia. Pletykák kezdtek keringeni Chis távozásáról – amelyek beigazolódtak. Az Electronic Arts megvált tőle. Belső körök szerint: „Chrisnek filmet kellene rendeznie, ahhoz tehetsége van." – jött a dicsérő és egyben elmarasztaló vélemény. Chris Roberts ezek után részt vállalt a Wing Commander c. film készítésében – melynek színvonalát az mutatja, hogy sok országban csak videón jelent meg – a mozik fel sem vették a listájukra. Chris Roberts ezután megalapította „Digitális Üllő (Digital Anvil)" nevű cégét – és szinte azonnal leszerződött a Microsofttal (akik pont akkor kezdték meg nagyobb játékkiadói tevékenységüket) 3 játékra. Úgy tűnt, mesésen megy minden. Chris Roberts Wing Commander helyett a Starlancer és a Freelancer c. játékokban vett részt, készült a Loose Cannon (nyomozós autós játék egy jövőbeli amerikai nagyvárosban) és egy űrstratégiai játék: a Conquest – Frontier Wars.
Az 1999-es E3-on a Loose Cannon a show játékává lett – ami a legnagyobb szakmai elismerést jelenti. Sokáig csönd honolt a Digital Anvil háza táján... majd felröppent a hír, hogy Chris Robertset kirakják. A Microsoft 2001 tavaszán már hivatalosan is leállította a Conquest fejlesztését – szerintük nem felelt meg a modern kori követelményeknek – és a folyamatos csúsztatás sem volt a kiadóóriás ínyére. Egyes fejlesztők Chris-t okolták, de hivatalosan a cég új kiadót keresett – és sokáig nem talált. A három játékból (amelyek közül a Freelancer és a Starlancer szinte egynek vehető) csak a Freelancer jelent meg – illetve idén összel a UBI Soft égisze alatt a Conquest is napvilágot látott. A Loose Cannon a 2001 E3-as bemutató alkalmával alig változott – szinte le lett csupaszítva egy autós-lövöldözős játékra – és eltűntek belőle azok a jó kis ötletek, amelyek még 1999-ben unikummá tették a játékot. A kiadó ismét csak a UBI Soft lesz. Chris elhagyta a Digital Anvilt is – a céget a Microsoft irányítja. Állítólag az ugyancsak sokat késett Freelancernél még tanácsadói minőségben közreműködik Chris – de az biztos, hogy manapság már nem ugyanazt jelenti az „A Chris Roberts Game" felirat a játék elején, mint azelőtt...

Fehér Gábor (Masell)

magokat küldeni ránk. Ennek megelőzése érdekében nem árt minden nagyobb csata után feltölteni készleteinket, vagy ami még jobb, vigyünk magunkkal egy-két Supply Ship-et, ami folyamatosan adagolja a lőszert a hatóságunkra eső harcosoknak. De vigyázzunk, mert az utásznak is kifogyhat a készlete, és akkor már tényleg nagy bajban vagyunk! Szintén jó húzás volt a Troopship megalkotása, amellyel – ugyanúgy, mint a Dark Archonokkal a StarCraftban – „áttérithetünk" egységeket (ill. itt épületeket is) a mi oldalunkra, megkeseríve ezzel az ellen életét. De ha nem tud egy épkézláb védelmet összehozni, akkor az már az ő baja...



Mivel a gyártás tetű lassú, nem árt valami jó módszert kitalálni, hogy ne hulljanak el olyan gyorsan egységeink. Erre tökéletes megoldás a fejlesztés. Ha felépítünk néhány labort (pl.: Ballistics Lab, AWS Research Lab stb.), olyan képességekre tehetünk szert, amelyekkel akár egy jóval kisebb csapattal is győzelmet csikarhatunk ki a túlerővel szemben. Első és legfontosabb hajóink megerősítése. Külön fejleszthetjük minden fontosabb alkatrészüket, több fokozatban, így például az Advanced Hull Factoryben a törzset, a Squadron Hangarban a szárnyakat, míg a Propulsion Labben a hajtóművet tuningolhatjuk, sőt némelyik cirkálónknak még a pajzsát is fejlesztheti. Ugyanezek a dolgok a fegyverekkel is megtehetők (Ballistics Lab), illetve némelyik egységünkhöz különböző kis kütyüket készíthetünk (ilyen pl. a Fleet Carrier szondája). Ezek variálhatósága még jobban a taktikára helyezi a hangsúlyt, így lesz, aki a gyors egységekre, és lesz, aki inkább a nagyobb tűzerőre esküszik.

A grafika szép-szép, de nem az igazi. Minden egyes egység full 3D-ben pompázik, de a kamera csak X irányban forgatható, úgy viszont teljesen szabadon (az ő és az ú gombokkal; az irányítófelületen csak 90 fokonként tudjuk). Maguk az űrködök nagyon szépek, főleg mikor a hajók áthaladnak rajta. A bolygók kidolgozottságára sem lehet panaszunk, nemcsak a földfelszínt lehet kivenni tisztán, hanem azt is láthatjuk, ahogy a felhők mozognak az égboltján. Az egységek részletessége nem a legjobb, de még így is elmegy. Szépen kivehető, hogy egy komolyabb találat után le vannak róluk szakadva bizonyos részek, és némelyik füstöl is. Ami a legjobban tetszett, az az volt, hogy amikor úgy lövünk le valakit, hogy közben mozog, a halálos lövés után a tehetetlenség miatt tovább sodródik, pörög és úgy robban föl. Látszik, hogy az űr fizikáját nagyban alapul vették (pl. a lövésektől meg-megbillennek a gépek), de a robbanást még mindig tűz kíséri, ami érdekes volna a valóságban. Mondjuk érdekesen is nézne ki, ha nem lenne tűz, szóval ezt elnézhetjük nekik.
A videóbejátszások profi kezek munkái, de a digitalizálás minősége elég gyatra, ráadásul az intro egyes jelenetei feltűnően hasonlítanak az Imperium Galactica II intrójára.

Hangokra nem lehet különösebb panasz. Nem kiemelkedőek, de nem is mondhatóak rossznak. Az élethű(tlen)ségre nem tudok hivatkozni, mert az életben nem hallottam még elsütött plazmaágyú hangját, az űrben meg pláne nem. A férfi szereplők hangja kiváló, bár néhol egy kicsit erőltetettnek éreztem némelyik akcentusát. Az egyetlen női hős hangja viszont borzalmas, mintha egy mutáló Michael Jackson lenne. A hangok közül a Terran Naval Radio műsorvezetőinek beszéde viszi a pálmát. Minden küldetés előtt, mielőtt megkapnánk a feladatunkat, eme rádió hírműsorában hallhatunk az eseményekről, de minden híradót a debil műsorvezetők idétlenkedése előzi meg.

Single játékmódban 16 küldetést kel végignyomnunk, amelyek közül már a legelsők is 2-3 órás elfoglaltságot ígérnek, de ha ez mégsem lenne elég, akkor játszhatunk Quick Battle-ben hét pályán (vagy választhatunk egy véletlenszerűen generáltat is), maximum hét gépi ellenféllel három játékmódban, esetleg barátainkkal helyi hálózaton, vagy Interneten keresztül.
Hát kérem szépen ez egy igazi csemege a vérbeli stratégák számára, és csak ajánlani tudom mindenkinek, aki nem riad vissza a többfrontos, idegtépő harcoktól. Azoknak viszont, akik csak most ismerkednek a műfajjal, könnyen unalmassá válhat a hosszú, néha eseménytelen és egyhangú küldetések miatt. Sajnos hiányzik belőle az igazi akció, amikor az adrenalin felnyomja a pumpát, de itt tényleg nem ezen van a hangsúly, hanem a TAKTIKÁN. Bátran állíthatom, hogy mindezek ellenére is megállhatja helyét a nagyok mellett is.

Csuvi

CHEATEK

Ha valakinek nem sikerülne megbirkózni az amúgy rendkívül jól AI-vel megáldott ellennel, segítségül itt van néhány csíl:

Mindenek előtt nyomjuk meg az ENTER-t játék közben, és írjuk be: Give the sushi to Sean, ez aktiválja a csalás módot. Ezután az ENTER újbóli megnyomásával a következő kódokat írhatjuk be:

A winner is you! – aktuális küldetés megnyerése
I am evil homer – küldetés elvesztése
spacebridge – extra küldetések
The Master Builders – gyorsabb építkezés
Your chicks for free – minden ingyen van
The Ultimate Doom – a játékos kinyírása
If they could see me now – az egész térkép láthatóvá válik
I'll rip out your optics – eredeti fog of war visszaállítása
I can see clearly now – a már felfedezett területen minden látható lesz
I want a raise – fémet kapunk
Do you smell something? – gázt kapunk
The courage of the fearless crew – legénységet kapunk
Some Great Reward – minden alapanyag maximumon

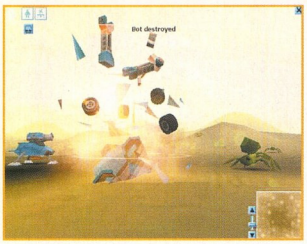
ÉRTÉKELÉS

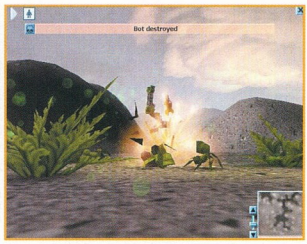
MINIMUM CONFIG: PII 350, 64MB Ram, Win9x/Me/2000, 350Mb hely, 8Mb-os videokártya, 4x CD-ROM **JAVASLAT:** A processzorral nem lesz baj, de 128Mb Ram alatt el se kezdjük, pláne ha nagyobb felbontásban akarunk játszani, és nem árt egy jobb videokártya sem.

Végre egy igazi stratégia Komplex lehetőségek

Kevés eredetiség, ronda háttér, egy idő után unalmassá válhat

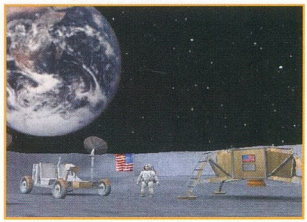
83%





COLOBOT

▸ EPSITEC ● EPSITEC ● WWW.EPSITEC.CH/COLOBOT/ ◂



PROGRAMOZÁS ÉS STRATÉGIA? AKIK EDDIG AZT MONDTÁK, HOGY EZ KÉT ÖSSZEFÉRHETETLEN DOLOG, AZOKNAK SÜRGŐSEN MEG KELL VÁLTOZTATNIUK A VÉLEMÉNYÜKET.

Amikor az ember fia kezdi azt hinni, hogy bizonyos játéktípusokból nem lehet már több újdonságot kihozni, akkor mégiscsak jön egy kis csapat és készít valami egyedit. A svájci illetőségű Epsitec előállt egy merőben új ötlettel: ez a Colobot. A program valóban olyan játékmenettel rendelkezik, ami különlegesség a stratégiajátékok terén, sőt minden más típus terén is! De lássuk, mire is mondaná II. Ferenc József, hogy „Dr. Zwack, das ist ein Unicum!"

Grafika: ezen a téren az aktuális trendet követi a játék: a valósidejű, teljesen 3D-s környezetet DirectX8 csatolás útján valósítja meg. Támogatja a software-es, hardware-es és hardware-es T&L módokat. A felbontás 320x200-tól a videokártya által támogatott maximumig terjed, 16 és 32 bites színmélységekben. Ezenkívül minden effektet külön ki- és bekapcsolhatunk. Egyébként sem követel erőművet a játék, így egy átlagos magyar játékos számítógépén is szépen elfut. A gyárilag ajánlott konfigurációhoz annyit kell csak hozzátenni, hogy a készítők felhívják a figyelmet arra, hogy a játék nem támogatja a Voodoo chipset-es kártyákat.

Egyjátékos mód: Elérkeztünk a lényegi részhez, a játék lelkéhez. Űrhajósunk a földi irányítás parancsára egyedül vág neki a végtelen világűrnek űrhajójával. A feladat különböző planéták kolonizálása robotok segítségével (innen a játék neve is: COLOnize with BOTs). Munkánkat egy rivális rovarszerű lényekből álló banda akadályozza lépten-nyomon. Természetesen adott minden, ami egy jó stratégiajátékhoz kell: ásványi anyagok, kutatólabor, gyár, újrahasznosító- és feldolgozó egységek, fegyverek, aknák; minden, mi szem-szájnak ingere. A munkánkat segítő robotoknak léteznek dolgozó, harci feladatokat ellátó és speciális fajtái. „Bot"-jaink kedvenc eledele az energiacella, mert ha lemerülnek, nem képesek mozogni, lőni. Nem említettem még az expedíciót vezető űrhajósunkat, aki szkafanderbe öltözve maga is aktívan részt vesz a kolóniák építésében. Ő „építi" fel az épületeket is egy pisztolyszerű eszközzel. Igen rosszul tűri az ellene irányuló támadásokat, és ha meghal, a küldetésnek is vége. Minden egységet lehet vezérelni manuálisan is (emberünket csak így lehet!), de lehetséges feladatokat programozni egységeinkbe, hogy ne nekünk kelljen foglalkozni mindegyikkel. Itt nem a szokásos több feladat egyszeri megadására kell gondolni! A programozás szó szerint értendő. A játék saját szövegszerkesztőjében, a C++-hoz és Java-hoz hasonlító szintaktikájú és struktúrájú, objektumorientált nyelven (CBOT) kell algoritmusokat írni robotjaink vezérlésére. Rendelkezésünkre állnak az általános ciklusok és feltételes elágazások, általános matematikai függvények, valamint saját procedúrákat és függvényeket is készíthetünk. Ezenkívül természetesen a játékhoz speciális parancsok, függvények és objektumok állnak rendelkezésünkre. Aki már programozott valamilyen nyelven, sőt járatos a C++, Java programozásban, annak gyerekjáték elsajátítani a CBOT-ot. Aki még nem programozott, annak ez az egyik legjobb és leggyorsabb mód arra, hogy megtanuljon. Itt teljesen új értelmet nyert a „játszva tanulás"... Mint programozó úgy vélem, alkalmazni kéne a magyar iskolákban programozás tanítására. A programnak egyébként megrendelhető speciális, oktatási változata, amelyet valóban iskoláknak szántak! Rossz hír azoknak, akik ódzkodnak a programozástól, hogy a küldetések a programok nélkül szinte végrehajthatatlanok. Ugyanakkor a készítők az aktuális missziókhoz szükséges algoritmusokat rendelkezésünkre bocsátják.

Kezelhetőség: a könnyen kezelhető menüket egy kis látványossággal ötvözték, de nem erre fognak emlékezni azok, akik játszanak a játékkal. A mentés/töltés is emberbarátra sikerült. A játékban az egér a kamera kezelésére és az egységek kiválasztására használható, míg a manuális irányításhoz a billentyűzetet használhatjuk. Különösen nagy öröm számomra, hogy a „Pause" alatt is adhatunk ki manuális vezérlőparancsokat, amelyet a szünet feloldásával egységeink végrehajtanak. A játék sebessége is szabályozható. A programírás a játék saját szövegszerkesztőjén történik, amelynek előhívása automatikusan megállítja a játékot. A szerkesztő igen felhasználóbarát, a programírást és a hibakeresést igencsak megkönnyíti. Már megírt programjainkat el is menthetjük, és bármikor elővehetjük újabb felhasználásra. Sőt a játék Internetes oldaláról tonnaszám tölthetünk le előre megírt programokat mindenféle feladatok megoldására. Ha valamiben segítségre van szükségünk, akkor az áttekinthető „Help"-ből mindent könnyen kideríthetünk.

Akik szeretnek programozni, azoknak felejthetetlen élményeket nyújthat a program, és akik csak most tanulnak programozni, azoknak nagy segítség a tanulásban. Akik még nem programoztak, azok talán most fogják megszeretni. Arra azért vigyázzatok, hogy nehogy úgy járjatok, mint én: annyira belemerültem a programozásba, hogy azon vettem észre magam, hogy a küldetésekkel nem haladok!

Axe

ÉRTÉKELÉS

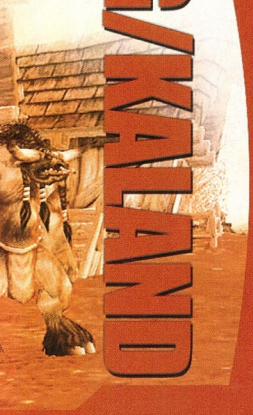
MINIMUM CONFIG: P300, 64MB RAM, 100MB HDD, 16 MB-os 3D kártya Windows 95/98/ME/2000 és DirectX 8 **JAVASLAT:** A gyári konfiguráció tökéletesen megfelel a játék igényeinek.

Jó az egységek programozása
Egyedi játéktöltet

Több egység/fegyver is lehetne
Prózai megvalósítás

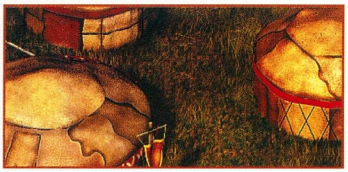
81%

OIL TYCOON
A nagy olajüzlet...
MAGYAR NYELVEN
EUROPA UNIVERSALIS
1492-1792
MAGYAR NYELVEN
HIT · HATALOM · GAZDAGSÁG
Globális hódítás és diplomácia Kolumbusztól Napóleonig
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
parad
MAGYAR NYELVEN
PEARL HARBOR
Az égi háború
1941.dec.7. - Életed legveszélyesebb napja
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
KORA
meglepetés
ŐSZI
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
WWW.TRAVELBOX.HU



FATHERDALE

SNOWBALL ● SNOWBALL ● WWW.FATHERDALE.COM



A Midgard-hoz hasonlóan a Fatherdale: The Guardians of Asgard is egy, a viking mitológiára épülő szerep-, és kalandjáték. Asgard a létező Kilenc Világ egyike, a harcos istenek otthona – a legfelsőbb szint, ahol a Valhalla is megtalálható. A játékban szerényen egy halhatatlan (?) hőst alakítunk, akivel az ősi tudást hordozó ereklyéket kell megvédenünk az ugyancsak hatalmas, ámbár egyelőre ismeretlen ellenségtől. Mindehhez segítségünkre lehet százötvenféle különböző harcos karakter, és közel háromszor ennyi változatos használati tárgy. Hatvan helyszínen küzdhetünk, kezdve a folyóparttól a réteken át az Őrzők erődjéig befejezve. A történetet hét bonyolult epizódon keresztül élhetjük meg, melynek végén szembeszállhatunk az igazi ellenséggel. A játék poénja valószínűleg éppen ez lesz.

A játék készítése előtt a fejlesztő, a Snowball a lehető legtöbb adatot összegyűjtötte az 1072-es évről, amikor a történet is játszódik, így korabeli vívótechnikákat használhatunk valós helyszíneken, megismerhetjük az akkori közösségi rendszert, ezzel is fokozva a játékélményt. Ez utóbbira a játék egyedisége miatt amúgy sem lehet majd panaszunk. Megjelenés: 2002. január.

56 ... Third World
58 ... Divine Divinity
60 ... Asheron`s Call 2
61 ... Arcanum:
Of Steamworks and Magick Obscura

TARTALOM

1.	Diablo II: LoD	Blizzard
2.	Diablo II	Blizzard
3.	Planescape Torment	Interplay
4.	Icewind Dale	Interplay
5.	Discworld Noir	GT Interactive
6.	Anachronox	EIDOS Interactive
7.	Baldur's Gate 2	Interplay
8.	Deus Ex	EIDOS Interactive
9.	Final Fantasy VIII	SquareSoft
10.	Rent-A-Hero	THQ

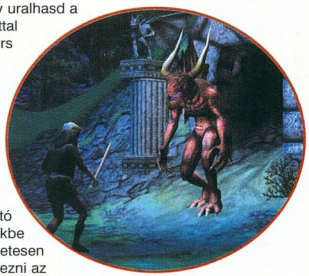
TOP 10

Black Moon Chronicles	2001/11	Cryonetworks
The Elder Scrolls III	2001/11	Bethesda
Asheron's Call: Dark M.	2001/12	Microsoft
EQ: Shadows of Luclin	2001/12	Sony Online
Story of Forestia	2001/12	ARAIDC

ELŐREJELZÉS

DRAGON RIDERS

CODEMASTERS ● CODEMASTERS



„Vezess egy klánt, hogy uralhasd a világot". Ezzel a mondattal vezette be a Codemasters legújabb fantasy alapú, csak az Interneten játszható játékát (MMORPG), ami a Dragon Riders nevet kapta.

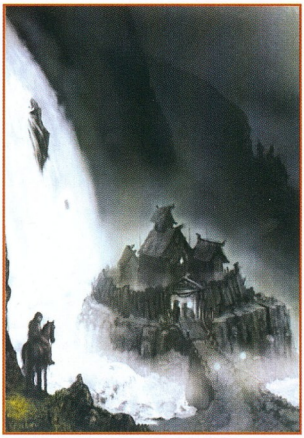
Az általuk teremtett világban nincs egységes társadalom, az itt élők egymással szüntelen háborút folytató kisebb klánokba, törzsekbe tömörülnek, és természetesen megpróbálják megszerezni az uralmat a többiek felett. Ezzel rögtön a közepébe is csöppenünk annak, ami mássá teszi ezt az MMORPG-t az eddigiektől. Ugyanis a hangsúly nem az „együtt élünk a városban és szépen fejlődgetünk" elven van, hanem sokkal inkább a törzs-törzs elleni háborún, azaz a játékosok egymás elleni küzdelmén. A játék neve sugallja, hogy a sárkányok is jelentős szerepet kapnak a világban. Nos, itt a sárkányok és az emberek élete teljesen összefonódik, együtt harcolnak vagy éppen védik városukat. Egyelőre bővebb utalás nincs arra, hogy csak mint NPC-k, vagy pedig mint játékos karakterek szerepelnek a játékban.

Maga a világ a klasszikusnak mondható RPG hagyományait követi, tehát középkori jellegű, és a fegyverzet ennek megfelelően választható. Természetesen nem lesz panaszunk a varázslatokra sem, hiszen ez is fontos része a játéknak, és több tucat közül választhatjuk ki a tömegpusztítási ízlésünknek megfelelőt.

A program az egyik legjobban őrzöttek közé tartozik, azaz mostanáig semmiféle információ nem szivárgott ki. Így nem is csodálkozhatunk azon, hogy a bejelentésben közétett megjelenési dátum 2002. második negyedéve. Mint az MMORPG-knél általában, itt is számolhatunk a havonta kifizetendő díjjal.

MIDGARD

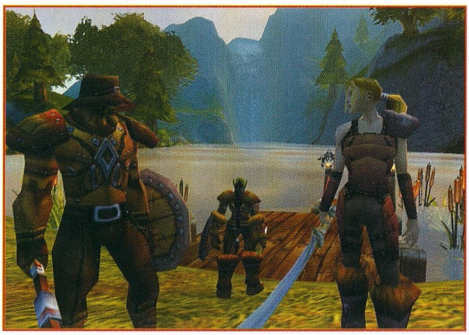
▸ MÉG NINCS ● FUNCOM ● WWW.WORLDOFMIDGARD.COM ◂

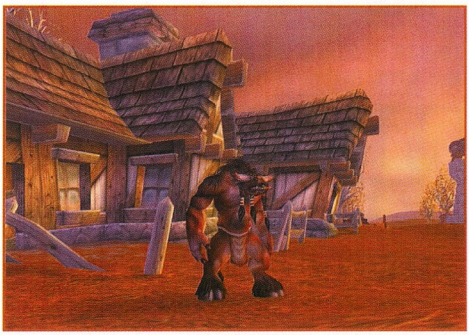


Hol máshol is lehetne egy, a viking mitológiát felidéző játékot elkészíteni, mint Norvégiában? A norvég Funcom vállalta magára eme nemes feladatot, és belefogott a Midgard nevű játék megalkotásába, amely a mitikus viking-kori Skandináviába kalauzol el bennünket.
Típusát tekintve többjátékos, csak neten játszható játék, azonban az RPG elemek mellett számos más irányzat is megtalálható benne. A legfontosabbak mind közül a stratégia és a szimuláció, erre a legjobb eddigi példa a Settlers vagy a Civilization sorozat. Midgard világába belépve egy általunk megválasztott helyen kelünk életre, és egyetlen foglalkozást ismerünk. Ez lehet akár takács, farmer, fegyverkovács stb. Ebből az alapszituációból kell aztán a megfelelő taktikát alkalmazva egyre feljebb kerülnünk, melyhez kiterjedt diplomáciai és kereskedelmi kapcsolatokat kell kiépítenünk. De bármikor elhagyhatjuk biztos városunkat, és új területek, új lehetőségek után indulhatunk.
Mindebből rögtön ki is derül, hogy nem egy véres akciójátékkal állunk elsősorban szemben. Így ha a harcban is próbára akarjuk tenni magunkat, először a Valhallába kell kerülnünk. Ehhez a legrövidebb út természetesen, ha meghalunk :) Itt ugyanis mindenki mindenkit megtámadhat, és harcolhat kedve szerint. Ha pedig megunta a dolgot, visszakerülhet az élők sorába és folytathatja békés, hétköznapi életét.
Amint említettem, a játékot a Funcom fejleszti, ami nem is olyan rég tette le az asztalra Anarchy Online nevezetű MMORPG játékát, ami az MMORPG-k második generációjának a kezdetét is jelentette egyben. Biztos vagyok benne, hogy eddigi tapasztalatát ebben a játékban is kamatoztatni fogja. A megjelenési dátum egyelőre ismeretlen.

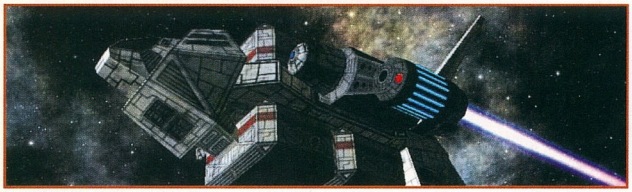
WORLD OF WARCRAFT

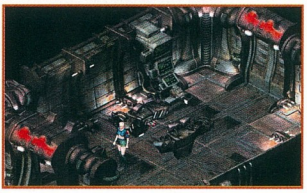
▸ VIVENDI ● BLIZZARD ENTERTAINMENT ● WWW.BLIZZARD.COM/WOW/ ◂





Nagy titokzatosság előzte meg a Blizzard legújabb játékának bejelentését, hiszen több napon keresztül csak különböző rejtélyes képeket közöltek a honlapjukon. Aztán elérkezett a nap, amikor megtudhattuk, hogy a World of Warcraft programmal a Blizzard csatlakozik a csak a netre készített játékok fejlesztői közé.
A történet négy évvel a jövő tavasszal megjelenő Warcraft III: Reign of Chaos után játszódik, amikor az egyes fajok megkezdik romba döntött királyságaik újjáépítését. Azeroth eme kicsit kaotikus korszakában lépünk be az online világba, ahol több ezer más játékossal együtt saját választott fajunk felemelkedésén munkálkodhatunk. Apropó fajok, itt a két megszokott (ork és ember) mellett választhatjuk még a tauren elnevezésűt is. Ez utóbbiakról egyelőre annyit lehet tudni, hogy mindeddig békességben és harmóniában éldegéltek valahol a messzi síkságokon, ámbár kemény és nemes harcosok. A karakterosztályok még nem tisztázottak teljesen, de számos közülük az eddigi Warcraft játékokon fog alapulni.
A harcokban a hangsúly a játékosok egymás elleni harcán lesz. Az egyes fajokhoz és karakterosztályokhoz természetesen különböző speciális tulajdonságok tartoznak majd. Az elhalálozás ennek megfelelően csak kisebb hátrányokat okoz, és nem befolyásolja jelentősen az addigi „életünket". Teljes 3D-s megjelenítés jellemzi a programot, valamint az MMORPG-kre jellemző havidíj is biztos. Megjelenés valamikor 2002 második felében.





THIRD WORLD

▸ MÉG NINCS ● XYZ ● WWW.3RDWORLD.CC ● ONLINE/LAN JÁTÉK ◂

KÉPZELJ EL EGY OLYAN VILÁGOT, AHOL A VIRTUÁLIS TERET CSAK HÚS-VÉR EMBEREK NÉPESÍTIK BE… KÉPZELJ EHHEZ EGY SCI-FI KÖRNYEZETET…

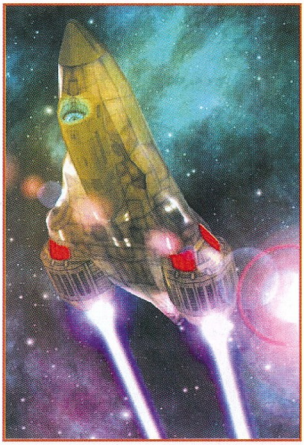
Míg ezeket a betűket vetem monitorra, azon tanakodom, hogyan is vezethetném föl a Third World című játék bemutatóját. Csupa közhely, de legalábbis címke dereng szemeim előtt, melyek – bár tökéletesen illenek ide – beskatulyázzák, talán le is egyszerűsítik a „Harmadik Világ"-ot. Pedig úgy tűnik, végre elérkezett a sci-fi rajongók Kánaánja, a megtestesült virtuális Éden, a multiplayer Paradicsom, ahol szabadon szárnyalhat mindenki, aki az űr rabja. (Természetesen sci-fi alatt a manapság a többség által tudományos fantasztikumnak aposztrofált lagymatag kozmoszképzelgéseket értem, melyek, ha másra nem, arra mindenképpen alkalmasak, hogy megmosolyogtassák az embert…).

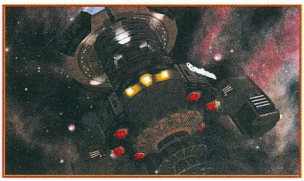
A szerencsétlen névválasztás átkával sújtott Third World (elsőre eddig mindenki a fejlődő országokra asszociált) nem titkoltan fölvállalja, hogy az egykori „űrkereskedős" klasszikus, az Elite nyomdokaiba kíván lépni, sőt, szeretne – stílszerűen szólva – fényévekkel több hívet szerezni magának.

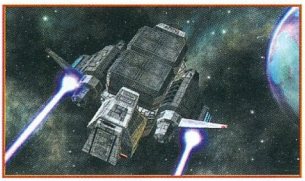
Ehhez az Internetet és annak velejáróját, a nagy sávszélességet hívták segítségül, melyek a manapság egyre divatosabb multiplayer játékok (avagy világok) alapjául szolgálnak.

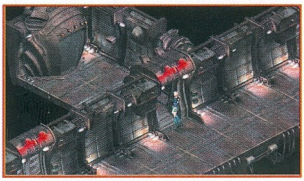
Ekképpen, egy jóravaló PBM-hez hasonlóan, a kiadás pillanatában a Harmadik Világ még egyáltalán nem lesz befejezettnek tekinthető. Univerzuma ugyanis folyamatosan fejlődik, részben a programozók, részben a játékosok áldásos tevékenységének köszönhetően. Míg előbbiek új elemekkel bővíthetik a meglévőket, gondolok itt új bolygók, űrhajók, fegyverek, tárgyak hozzáadására, mi (azaz a lakók) egymással kerülhetünk kapcsolatba, és társaságok, birodalmak kiépítésén fáradozhatunk. Az egész világ egységet alkot majd, nem lesznek külön régiók, egy Third World-be regisztráltathatja magát a kínai és a magyar jelentkező is. Talán éppen ezért a készítők úgy vélték, fölösleges nemjátékos karakterekkel (NPC) benépesíteniük gigantikus mikrokozmoszukat (vagy csak nem volt kedvük mesterséges intelligenciát programozni?), így gépi ellenfelekkel egyáltalán nem mérkőzhetünk meg. Beépített küldetések sem lesznek, munkát is csak egy másik, ember által irányított karaktertől kaphatunk, más kérdés, hogy magunk is lehetünk űrállomás-tulajdonosok, foglalkoztathatjuk a vállalkozó kedvű, újonnan jött embereket.

A legtöbbeket nyilván az űrbéli harcok érdeklik, ám ezek kivitelezéséről egyelőre nem sokat tudni. 3D-s (szimulátorokban megszokott) megjelenítést ígérnek, jóllehet, esetünkben másképp nehéz is volna elképzelni egy ütközetet, arról azonban nem szólnak a hírek, hogy hajónk mennyire lesz hajlandó a fizika törvényeit követni. (Az emlékezetes X-Wing sorozatban például – fittyet hányva a tehetetlenség törvényére – simán megállhattunk egy jókora gázelvétellel (avagy padlófékkel) az űr kellős közepén, mintha csak egy együléses versenyautóban csücsültünk volna.) Valószínűsíthető, hogy a csaták viszonylag lassúak lesznek, ennek fő okát a lag néven elhíresült hálózatakadozásban kereshetjük (Elméletileg egy 56K-s modemmel is résztvevői lehetnénk a TW-nek, így az XYZ-nek olyan rendszert kell(ett)









alkotnia, mely ezzel a korlátozott sebességű kapcsolattal is megfelelően működik). A legrosszabbul azok járnak, akik mindenáron modemmel akarnak ringbe szállni, és nincsen legalább egy GeForce 2 kaliberű videokártyájuk – utóbb bejelentették, hogy erősen ajánlott egy hasonló kapacitású videovezérlő beszerzése…

Aki kevésbé harcorientált (esetleg a hardveréből nem futja kalózkodásra), az űrállomásokon múlathatja fölös idejét. Ezeken izometrikus nézetben kalandozhatunk, hasonlóan a kb. 1991 tájékán megjelent Space Rouge nevű programhoz, melyben szintén az űrt és különböző bázisokat kellett földerítenünk. A TW esetében megpróbálják ez utóbbiakat minél jobban kidolgozni, hogy akiknek nem fekszik a hajózós játékstílus, azok is találhassanak érdekes dolgokat. Még nincsen meg annak pontos rendszere, hogy az állomásoknak ki is lehet a tulajdonosa, az biztos, hogy nem a regisztrációs lapon kell beikszelnünk az „Akarsz bázist?" melletti rubrikát (A leghitelesebb találgatások alapján klánok és egyéb szervezetek lehetnek a főbb üzemeltetők, de még mindig tartja magát az a hír, hogy egyes játékosok is uralkodhatnak a létesítmények felett!).

Karakterünk több (eleddig ismeretlen) fajból kerülhet ki, de ez alapján nem predesztinálódik, csupán előnyöket, hátrányokat kap. Az induló képzettségek mellé az idő múlásával egyre több és újabb szakértelmet szerezhetünk (akár tanulás, akár a gyakori használat révén), ezek egy része a kezdetek kezdetén még azért nem lesz elérhető, mert egyszerűen még le se programozták őket. Újnak mondható az a fejlődési szisztéma, mely nem indokolja, hogy mitől javult az adott jártasságunk, így egyes területeken egészen furcsa tettek is képezhetik hősünket. Sci-fi játékról lévén szó elkerülhetetlen, hogy az olyan áltudományos kitalációkat, mint pl. hidegfúziós cukorka, megmagyarázzák valahogy az információra éhes népnek. Ezért mindenki rendelkezik majd egy saját, személyre szabott adatbázissal (kisebbfajta könyvtárral), melyben a megismert dolgok leírását, történetét olvashatja el.

Feltehetően már az első hetekben szembe kell néznünk azzal, hogy aki után/túlzott vakmerőséggel/egyéb helytelen módon áll hozzá virtuális, űrbéli életéhez, az bizony könnyen a másvilágra kerülhet. Az XYZ végtelenül tipikusan kívánja megoldani ezt a problémát, és tulajdonképpen nincs is ezzel semmi baj. Ők sem akarnak fizető ügyfeleket veszíteni, és mi sem akarjuk több hónapos (netán éves) munkánk gyümölcsét csillagporként szétszóródva látni újonnan indított, egynapos karakterünkkel. Elhalálozásunk éppen ezért nem életünk, „mindössze" tárgyaink, esetleg a hajónk, szakértelempontjaink elvesztéséhez vezet. Ezek ugyan kellemetlen hátulütők lehetnek, mégis megmaradnak legfőbb értékeink, adott esetben bosszút is állhatunk („Meghaltam, de nincs időm ezzel foglalkozni. Az élet megy tovább."). A zord kaszás ellen különböző biztosításokkal is védekezhetünk (Ez a lehetőség abban a bizonyos magyar PBM-ben is létezik, sőt ott még le is klónoztathatjuk magunkat).

A fentiekből azt hiszem, világosan kiderül, hogy egy jónak ígérkező, de semmiképpen sem eredeti játék lesz a Third World. Még az is megeshet, hogy 2002 tavaszán – amikorra a beindítását ígérik – már csupa olyan vonás dominanciája jellemzi majd, melyekről eddig egyáltalán nem esett szó, ám ennek az esélye minimális, és valószínűbbnek tetszik, hogy ez a fent vázolt, a múlt részeiből kompilált egyveleg fog Harmadik Világként megtestesülni.
Azonban a hasonlóságok megemlítésén kívül igazából nem sok kifogással élhetünk ellene, fölösleges lenne visszasírni a PBM-ek vagy a MUD-ok korát. Éppen ezért számomra legfontosabb kérdésként nem is az merül fel, hogy a TW felülmúlhatja-e ezeket (vagy akár az EverQuestet), hanem az, hogy egy olyan virtuális világ, ahol tényleg csak emberek által irányított karakterek élnek, hogyan fog festeni… mondjuk, úgy 5 év múlva.

sajoati

TUDTAD-E?

Az ötlet persze nem új, a MUD-ok, MUSH-ok (és egyebek) szintén többfelhasználós kalandokhoz biztosítottak hátteret, szöveges felületük ellenére is remekül megálltak a helyüket, csak éppen hiányzott „alóluk" a megfelelő marketingmunka, az, hogy egy cég fölvállalja őket, és hírnevüket messzire röpítse. Ezekből milliónyi létezett (és létezik ma is), és nem kis számban találhattunk köztük sci-fi témájú játékokat. Egy másik stílus, a PBM (play-by-mail) is óriási hatással birhatott a TW készítőire. A PBM-ek – magyarul levelezős játékok – anno ugyanazt valósították meg, amit manapság a legfőbb újdonsült „szakértő" az Internetnek tulajdonít: az emberek szerepeket vehettek fel, más bőrébe bújva találkozhattak a többi játékossal. Míg azonban nyugaton máig rengeteg PBM-be jelentkezhetünk, idehaza mindössze három jelentősebb működik (az egyik a fentebb említett sci-fi műfajba sorolható).
Akit érdekel a téma, az Interneten keresse föl a Flagship magazin honlapját, ők ingyen küldenek egy mintapéldányt legfrissebb számukból. Ez kizárólag angol nyelvű PBM-ekkel foglalkozik.

DIVINE DIVINITY

CDV ● LARIAN STUDIOS ● WWW.DIVINEDIVINITY.COM/ENG/ ● BÉTATESZT

AZ A BIZONYOS JÁTÉK, AMELYBEN MEGTALÁLHATJUK A DIABLO ROSSZ TULAJDONSÁGAIT, KIEGÉSZÍTVE NÉHÁNY TOVÁBBIVAL.

Amikor megpillantottam a Divine Divinity (kb. Isteni istenség) címet, először értelmezési gondjaim támadtak, de később szerencsére sikerült megnyugtatnom magam, hogy ez csak a szokásos – jóindulattal ügyetlen, rosszindulattal ostoba – névadási technika újabb torzszülöttje, nem pedig valami magasröptű angolszász gondolat furcsa kifejeződése. A cím különben egy fantasy játékot takar, erőteljes Diablo és halványabb Baldur's Gate hatásokkal. A PC.GAMES kapott egy próbaváltozatot belőle, ezt tesztelhettem, erről írnék most. Idejében szólok, hogy ez egy erőteljesen béta verzió (v0.9), a boltokba kb. 2002 első negyedévében érkezik meg az 1.0-s DD. (Eredetileg idén szeptemberre tervezték ennek a kiadását, ehhez tettek hozzá még vagy fél évet…)

A kezdetek…

Még itt, a cikk elején megígérem, hogy igyekszem nem nagyon bántani a játékot, pedig lassan kezdenek túltengeni bennem a negatív érzelmek a hasonló típusú alkotások iránt… (Az sem tett éppen jót lelkivilágomnak, hogy a telepítő nem átallott 2,5 gigabájtnyi adatmorzsát ráhinteni túlzsúfolt vinceszterem szerencsétlen korongjaira). Szóval ismét hősök lehetünk (szóljon, aki nem unja még): ezúttal is kiválasztottak vagyunk, a roppant egyedi alapkoncepció szerint a fő jó isten szórja szét esszenciáját három célszemélybe, ezek egyike kel általunk életre. Karakterünk választásánál az „igen ósdi, igen uncsi, igen, ismét ugyanaz"-rendszer lebutított (!) példánya köszön ránk. Indíthatunk harcost, varázslót vagy tolvajt. (Akit egy huszárvágással átneveztek túlélőre – survivor). Ezek egyrészt képességeikben, másrészt képzettségeikben térnek el egymástól. A jó képességű harcos például buta és ügyetlen (10-es mindkét képessége), ellenben erős (15-ös erő). A stabil varázsló okos (15-ös IQ), de gyenge és ügyetlen (10-es ügyesség és erő). A tolvajt már nem is részletezem… Furcsa elgondolása a készítőknek, hogy mindez női nemben hangozzék úgy, hogy harcos hölgyünk gyengébb (13), varázslónőnk pedig butább (!) (13), ugyanakkor mindkettő ügyesebb (12) legyen. Ez az egész egy elszigetelt programozó optimalizálgató agyának a szüleménye lehet; jelentkezzen, aki képesnek érzi magát arra, hogy megmagyarázza ezeket az eltéréseket!

No, ha kiválasztottuk társunkat a világmegmentésben, kisvártatva megcsodálhatjuk kezdő helyszínünket. Egy faluban (Alleroth) térünk magunkhoz, miután az isteni energia sokkolta „alig kétszámjegyű" elménket. A képernyőn rögtön szembeötlenek a jól ismert, szinte árnyalatra pontosan diablósra kevert piros és kék színek. A Divine Divinity megdöbbentően plagizálja a népszerű hack&slash játékot! Karakterünk életpontjai (health) és manája nemcsak, hogy az említett színekben jelennek meg, de ugyanúgy italokból állíthatók vissza. A képességeinket (vagy ahogy a korai – és rossz – fordítás miatt anno elterjedt: tulajdonságainkat) szintlépéskor ugyanúgy növelhetjük (öttel). Változatosságként mindössze a szakértelmek szolgálnak, melyek fejlesztése viszont csak hosszas kalandozást követően valósulhat meg, ráadásul a rájuk fordítandó pontösszegek és a szokásos tapasztalati pontok (XP-k) rendesen össze lettek keverve. Pl. 2000 XP-nél lép második szintre harcosunk, ugyanakkor kap 2000 pontot, melyet képzettségek szerzésére/javítására fordíthat. Egy végletekig egyszerű, első szintű képzettség megszerzése kb. 2500 pontba kerül. A tanulás – közkedvelt kifejezést használva – „ex has" történik, azaz sem tanítómestert, sem időráfordítást nem igényel. Ez egy egyszerű és sajnos nagyon elterjedt metódus. A készítők lelkesen kommentálták egy internetes véleményformálónak, hogy akár az összes osztály összes szakértelmét is megtanulhatjuk hősünkkel, meg hogy ez mennyire jó, mert így a varázslóval is csapdoshatunk, a harcos meg boszorkánykodhat, satöbbi; kétlem, hogy ettől egy

átlagjátékosnak jobb lesz a közérzete. Ide tartoznak a varázslatok is (szakértelmeknek számítanak), így míg a tolvajunkkal pl. orvtámadást tanulunk, mágiahasználó karakterünk gyakorolhatja a meteorlövő varázsigét. Ezen a téren üde színfolt a bűvölés (charm) és az idézővarázslatok, melyekkel csatlósokat szerezhetünk a harcokhoz.

Csatározások

Az életek kioltása a DD-ben is valósidőben történik, azaz a lehető leggyorsabban a lehető legnagyobb mennyiségű (persze, csak szigorúan gonosz, elvetemült, avagy „southparkosan" szólva „támadni akar!") lényt küldhetünk a feledés ösvényére. Könnyítésként elegendő egyszer az ellenre kattintanunk, a program addig ütlegeli a célpontot, amíg valamelyikünk el nem talál halálozni. Bár nem vagyok pszichológus, de szerintem ezzel a módszerrel az innovatív programozók sikeresen eltávolították azt az érzelmi kapcsot, mely igazán élvezetessé tette egyesek számára pl. a Diablo csatáit (Egyszerűbben szólva: azzal, hogy nem kell többet vadul kattintgatni az egérrel, unalmassá válik a harc). Így az előddel ellentétben aki lendületes küzdelmekben akar részt venni, az indítson varázslót, a mágiáinkat ugyanis csakis saját kezűleg lődözhetjük ki újra meg újra.

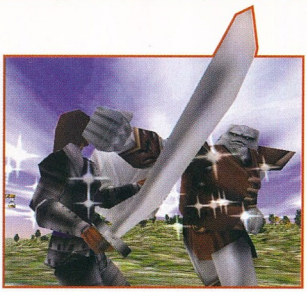
Isteni kalandok

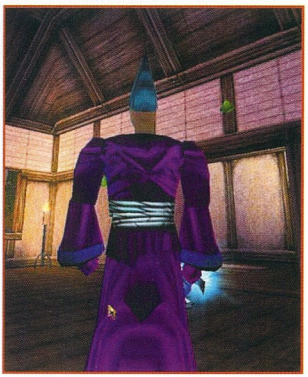
Az első néhány percnyi játék engem abszolút megtévesztett. Akkor még reménykedtem, hogy nem fajul el a „tömény hentelés" kategóriájáig a Divine, az első órát követően azonban sikerült kijózanodnom ebből a tévhitből. A kezdetek kezdetén tényleg kellemes élmények érik az embert: madarak szállnak tova, lágy (ugyanakkor sablonos) zene és finom hangok moraja tölti be Alleroth-ot. Megvizsgálva a gyógyító házát, aki elszállásolt minket, észrevehetjük, hogy majdnem minden tárgy mozgatható/felvehető, a könyveket el lehet olvasni (Más kérdés, hogy ezek legfeljebb egy-két oldalasak). Az első NPC-re kattintva azonban jön a hidegzuhany: rögtön küldetést ruház ránk, ráadásul pont a fő eseményszál első elemét, egy elkerülhetetlen, „mindenképpen elvégzendő" feladatot. (Nem értem, mire föl ez az in medias res egy 2,5 gbájtos program esetében?!) Negyedóra sem telik el, máris a falu alatti katakombákat járjuk. Most vissza kell fognom magamat, de rettenetesen nehéz... Hogy lehet egy ekkora nagy idétlenséget lenyúlni? Ez az ötlet már a Diablóban is borzalmasan ütődött volt, erre megint itt van! Árulja már el valaki, hogy miért települ egy ötven főt számláló kis közösség egy tizenöt szintes katakombakomplexum fölé? A programból akár azt is leszűrhetnénk, hogy a jóságosnak hitt gyógyítók szándékosan adnak küldetéseket a kalandozóknak, így – miután a lenti élőhalottak félholtra verik azokat – a sebek ellátásából remekül megélhetnek. Úgy hangzik, mint egy rossz paródia, pedig ez csak az alapszituáció a Divine Divinity-ben. Aztán ott vannak az orkok. Gonoszak és rondák, a tetejébe még röfögnek is. Esetünkben ráadásul a falut is körbezárták az ebadták, hogy addig véletlenül se tudjuk elhagyni, amíg a lenti labirintust végig nem jártuk. Klisé klisé hátán. A készítők nemlineáris történet ígéretével kecsegtettek, de ennek itt nyomát sem látom. Azok között, akik eljutnak odáig, hogy részt vehetnek egy hasonló játék megalkotásában, úgy látszik, a nemlineáris történet egyenértékű azzal, hogy pár mellékküldetést pakolnak a fő eseményszál mellé (Hasonló akad itt is: hozz növényeket a gyógyfűvésznek húsz lépéssel arrébbról, ezért cserébe kevesebb aranyért kezeli sebeidet).
A történet később valamivel változatosabb terepekre visz minket, így mocsárba, hegyekbe, erdőbe juthatunk, ezek némelyikében barangolva időről időre szabadulhatunk a dohos katakombák képzeteitől. Eddigre jelentkeznek azok az apró (de egyre növekvő) játékegyensúlybeli hibácskák, melyek forrásai maguk a mellékküldetések (Aki mindegyiket sikerrel teljesítette, az túl erős lesz, aki nem foglalkozott velük, az meg...). Ez nem a DD hibája, egyszerűen ez egy ilyen „műfaj"; aki eredményes akar lenni, annak a jelentéktelenebb eseményekkel is foglalkoznia kell.

Konklúzió

Talán nem én vagyok az egyetlen, aki örül annak, hogy a Larian Studios „időt kért", s csak jövőre tárja a nagyérdemű elé a Divine Divinity-t. Nyugodtan dolgozzanak még rajta egy keveset, fektessenek nagyobb hangsúlyt a történetre, és azt se bánnám, ha a labirintusokból egy árnyalatnyival kevesebb lenne a frissen dobozolt változatban. Kis szerencsével talán összehozhatnak egy olyan játékot, mely ha másra nem is, de legalább arra jó lehet, hogy azok, akik eddig csak Diablóztak, kedvet kapjanak az igazi számítógépes szerepjátékokhoz.

sajoati





ASHERON'S CALL 2

MICROSOFT ● TURBINE ENTERTAINMENT ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/ZONE/ASHERONSCALL/AC_THE_SEQUEL.ASP ● ONLINE/LAN JÁTÉK

HA MÁR AZ OPRENDSZERNEK NEM MINDENKI A RAJONGÓJA, REMÉLJÜK, EZ A JÁTÉK NEM OKOZ MAJD CSALÓDÁST.

A Microsoft még 1999-ben jelentette meg Asheron's Call című játékát, amivel betört az Ultima Online és az Everquest uralta MMORPG-piacra. Bár az AC nem tudott egyértelműen ellenfelei fölé kerekedni, sajátos világával, végeérhetetlen tereivel és egyedi szövetségi rendszerével megszerezte saját rajongóbázisát. Sokan – az Everquesthez viszonyítva – gyengécske grafikáját bírálták, így a fejlesztők a folytatás készítésekor különösen nagy hangsúlyt fektetnek erre a területre. Lássuk hát az ígéreteket – merthogy azokból mindig van bőven.

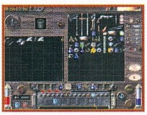
Az AC folytatása a Turbine 2.0 grafikus motort fogja használni, ami egészen elképesztő dolgokra lesz képes. A környezet minden eleme – így minden egyes fűszál vagy a falevél is – poligonokból épül majd fel, amelyeket valós időben fog animálni a program a szél irányának és erősségének megfelelően. Ez lehetővé teszi az időjárás minden eddiginél valósághűbb modellezését, a lengedező szellőtől egészen a hatalmas viharokig.

Már az első részben is nagy gondot fordítottak az ég kivitelezésére. Ezúttal a mozgó égitesteken túl a szél hatására vonuló, deformálódó felhőket is megcsodálhatjuk. Óriási fejlődés várható a karaktermodellezés és -animáció területén is. A gyönyörűen kidolgozott, real-time árnyékolt és megvilágított szörnyek és emberek mozgatását a továbbfejlesztett motion capture technikával oldották meg, ami sokkal rugalmasabb átmenetet biztosít az egyes mozdulatsorok között. Így például ha futunk, és közben odaintenénk szembe jövő ismerősünknek, nem fog karakterünk megállni, mert a motor képes a mozdulatok összekapcsolására. És hogy milyen vas kell majd ehhez a vizuális tökélyhez? Azt hiszem, mindent elmond, hogy a Turbine 2.0 engine GeForce 3-ra lesz optimalizálva. Ha hihetünk a fejlesztőknek, a gyengébb GeForce-ok (most még) büszke tulajdonosainak sem lesz okuk panaszra, de egy hardveres T&L-t nem támogató kártyával nem hiszem, hogy érdemes lesz meghallani Asheron hívását…

A játékmenet változásairól még nem sok információt hoztak nyilvánosságra. A világ – eltekintve néhány új lénytől – nem fog alapvetően eltérni az AC-ben megszokottól. A hangsúly a megszokotton van, hiszen ez nem egy klasszikus fantasy-univerzum, ahol a játékos minden további nélkül elboldogul az RPG-sablonok ("kéne egy kis XP, megyek oszt' lenyomok két orkot") ismeretével. Itt egy teljesen ismeretlen és újszerű világban kell helytállnunk, és ehhez az új rész megpróbál több támpontot adni, mint az elődé. Persze itt egyfajta közvetett segítségre kell gondolnunk, ami leginkább a pályatervezésben nyilvánul meg: ezúttal minden bizonnyal könnyebb lesz az érdekesebb helyszínek megtalálása.

A piacra bocsátás időpontjáról még nincs pontos információ, de 2002 vége tűnik a legvalószínűbbnek. Ennél is fogósabb kérdés, hogy milyen fogadtatásra talál majd az AC2. Noha az eddig napvilágot látott hírek nagyon biztatóak, és a Microsoft neve is elég jól cseng a játékok világában (ha máshol nem is…), én mégsem vennék mérget játékuk sikerére. Hiszen a nem túl távoli jövőben olyan nevek jelennek meg az MMORPG-k piacán, mint a Star Wars Galaxies, az Anarchy Online vagy a World of Warcraft – nehéz megmondani, ki kerül ki győztesen a versenyből, de egy biztos: a Turbine fejlesztői felköthetik az alsóneműt, ha labdába akarnak rúgni ebben a kiélezett küzdelemben.

Immortal



ARCANUM

OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

SIERRA STUDIOS ● TROIKA GAMES ● WWW.SIERRASTUDIOS.COM/GAMES/ARCANUM/

CHRIS ANDERSON A MÁGIA ERŐIT ÖTVÖZI A TECHNOLÓGIAI FEJLETTSÉGGEL - MINDEZ EGY RPG-JÁTÉKBAN.

Annak idején, 1997-ben a méltán nagysikerű Fallout – a posztnukleáris világba kalauzoló számítógépes RPG – megteremtett egy műfajt, amit azóta számos ugyancsak szívet melengető utód követett. Akkoriban néhány oszlopos tag kivált a Falloutot készítő gárdából, és más utakon, más név alatt kezdtek el játékot fejleszteni. Ők voltak a Troika Games, akik végül, mint kiderült, mégsem szakítottak teljesen a műfajjal, és az évek multával elkészítették saját, a mágiát és a 19. századi technikai színvonalon lévő gépeket keverten felvonultató játékukat.

Most pedig merüljünk alá az Arcanum kellemesen rideg világába. A játék egy klasszikus, a már jól bevált dolgokat (XP, szintlépés, harc, mágia) felvonultató RPG, aminek a harcrendszere egyaránt lehet valósidejű (nem nagyon tudunk beleszólni a csata kimenetelébe, olyan gyorsan történnek a dolgok), vagy körökre osztott (ilyenkor cselekvési pontokat használhatunk a'la Fallout, de évekig tart egy-egy harc), valamint 'fast turn-based', ami szerintem a leghasználhatóbb. A jól ismert fajok (ember, törpe, elf) mellett megtalálhatunk néhány eddig még hasonló játékban nem igen látott üdvöskét, ilyen a gnóm, a félszerzet (a Gyűrűk urából ismert szőrös talpú hobbitok), a félork, és a félogre. Így a választható fajok száma nyolcra (!) nőtt, ami igen sokszínűvé teheti a játékot.

Viszont amit kihagytak, az a karakterosztályok választása. Tehát nem lehet – mint pl. a Baldur's Gate-ben – már rögtön az elején meghatározni karakterünk hovatartozását, azaz hogy harcos, varázsló, tolvaj stb., hanem a nemlineáris fejlődési rendszernek köszönhetően kalandozásaink során határozhatjuk meg, hogy karakterünk milyen irányban legyen profibb. Ez az újfajta – eddig játékban nem nagyon használt – rendszer lehetővé teszi, hogy mi magunk alakítsuk hősünk tulajdonságait, s szinte biztosak lehetünk benne, hogy nincs még egy olyan karakter, mint a miénk.

Ejtsünk akkor hát pár szót arról, hogy mitől is lehet olyan szerteágazó egy-egy karakter tudása. Ezt már „sajnos" a játék elején, a karakteralkotásnál tapasztalhatjuk – hogyha nem előre elkészített karaktert (kezdőknek ajánlott) választunk, hanem szeretnénk egy kedvünk szerint megalkotott kalandozót irányítani. Hisz a nyolc fő tulajdonság mellett (erről bővebben később) 16 képzettséget tanulhatunk négy alcsoportra osztva, mint harci, tolvaj, szociális és műszaki képzettségek. Valamint a 8 csoportnyi technológiai ágazat mellett – melyben egyenként 7 találmány található – 16 mágiaosztályból öt-öt (összesen 80) varázslatot tanulhat meg hősünk. Tehát fejlődési irányzatunknak csak a fantáziánk szabhat határt, na meg persze a magasabb szinthez szükséges tulajdon-

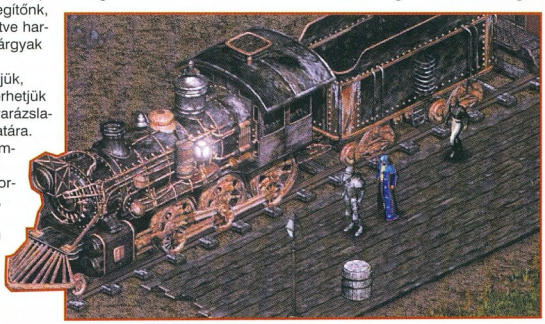
ságlimitek. Azok, akik inkább a mágiát részesítik előnyben – többek között a Baldur's Gate II-vel játszó emberek – húzhatják a szájukat, hogy csak ilyen „kevés" varázslat található az Arcanumban. Viszont itt nem kell varázstekercsek után kutatnunk, és reménykednünk, hogy sikerül megtanulnunk a varázslatot, hanem minden varázslat megtanulására elég csak a szintenként kapott pontokból áldozni egy keveset, és máris nagyhatalmú (relatíve 30. szint környékén) mágusok lehetünk.

Tehát a Troika Games által kitalált rendszer elég egyedinek mondható, és nagyrészt azt tartották szem előtt, hogy minél inkább szabad kezet adjanak a játékosoknak. Ám mielőtt mindenki elkezdené gyártani az „én mindenhez érteni akarok"-típusú karaktereket, le kell szögeznünk egy apró, de annál fontosabb dolgot. Nem érdemes a nehezen megszerzett pontokat mindenfelé szétszórni (habár elég könnyen lehet szintet lépni, de még az 50-es szinthatárral is csak max. 64 pontot gyűjthetünk), kifizetődőbb csak egy ágazattal foglalkoznunk. Ha a mágiát szeretnénk inkább használni, akkor ne akarjunk puskaszerelés közben kirabolni egy szerencsétlen járókelőt. Tudom, könnyű ezt mondani, amikor az ember alapjában véve kíváncsi lény, és szeretne mindent megismerni, például hogy milyenek lehetnek a sötét nekromancia varázslatai, de tartsuk észben, hogy így a játék végére lesz egy mindenhez kicsit értő, ám nagyon gyenge karakterünk. Az viszont biztos, hogy jó néhányszor neki kell futni a játéknak, hogy megismerjünk minden irányzatot, és el tudjuk dönteni, mire érdemes költeni.

Mint már említettem, a varázslatokhoz és minden máshoz is a készítők tulajdonsághoz vezettek be, hogy minél magasabb szintet érhessünk el. Ami azt vonja maga után, hogy a karakterpontokból a nyolc fő tulajdonságot is tudjuk növelni (max. 20). A megszokott tulajdonságok mellett (erő, ügyesség, fizikum, intelligencia, karizma) szerepet kapott az akaraterő, a szépség és az észlelés. Valamint az Arcanumban manapont helyett fáradtságpont van, amit ebből adódóan nemcsak a varázsláskor fogyasztunk. Viszont arra figyeljünk, hogy egy-egy hosszabbtávú varázslat alkalmazásakor (pl. zombiidézés, erőfal) ahhoz, hogy fenn tudjuk tartani a varázslatot, további pontokra van szükség. S ha harc közben nullára csökken az érték, akkor karakterünk elájul, és szabad prédát nyújt ellenfeleinknek; ez könnyen a halálunkkal végződhet.

Szerencsére nem kell egyedül nekivágnunk a szörnyekkel teli pusztaságoknak, hanem itt is akad segítőnk, akivel vállvetve harcolhatunk, tárgyak hordására ösztönözhetjük, vagy megkérhetjük különböző varázslatok használatára. Ebből a szempontból viszonylag „normális" az AI, mert a gép megfelelően irányítja a mellettünk lévő NPC-ket. Ami a szörnyekre nem igaz, mert azok minden esetben megtámadnak, ha észrevesznek. Viszont Arcanum többi lakossága szintén életszerűen viselkedik, és a tetteink alapján ítélnek meg minket (félork karakternél a faji megkülönböztetés miatt is), amit a beszédstílusukon kívül láthatunk a reakciópontokon is. Tehát minél magasabb ez az érték, annál inkább szimpatizál velünk az adott illető. Ezt az értéket sokszor nem lehet egy bizonyos pont fölé vinni, hisz ha inkább varázsolgatunk, és találkozunk egy – a mágiát utáló – törpével, akkor ne várjuk, hogy puszipajtások leszünk vele. Ezen a téren talán – enyhe túlzással – mérföldkőnek számít az Arcanum, hisz a készítők bevallása szerint is nagy hangsúlyt fektettek az AI-re, vagyis hogy Arcanum népe úgy viszonyul hozzánk, hogy figyelembe veszik, milyen tetteket hajtottunk végre a világon.

De nézzünk kicsit mélyebbre ebbe a különösen ötvözött világba. Arcanum világa



két rétegből épül föl, amik közül az egyik az arcani művészeteket (mágiát) űző, míg a másik a gőzgépeket és technikai szerkentyűket barkácsoló „emberekből" áll. Ez a különös viszony nagyrészt egy Bates nevű embernek köszönhető (kulcsfontosságú figura a játékban), aki kisgyermekként a törpék között nevelkedett. Egykor (ahogy a fantáziadús legendák megőrizték), csak a törpék voltak képesek gépeket fabrikálni. Bates-t a törpéknél tapasztalt dolgok teljesen lenyűgözték, s mikor árvaként megosztották vele otthonukat, megtanulta a titkaikat. Ilyen volt, amikor a törpék elkészítették az első gőzgép prototípusát. Bates a számára otthont adó törpéknek „hálája" jeleként elcsaklizta a prototípust, és megszökött, hogy megcsinálja a szerencséjét. Természetesen egy időre meggazdagodott a gőzgép saját ötleteként való bemutatása után, majd Arcanum népei felbuzdulva a technológiai fejlődés láttán elkezdték a saját szerkentyűiket készítgetni, melyek közül sok – megdöbbentő módon – mágiát használt a működéshez… Ennyit a kezdetekről.

Az újfajta képzettségrendszer és a viszonylag jó AI mellett nem lehet panasz a játéktérre sem: Arcanum világának városai talán csak a Planescape: Torment-beli városok méretéhez foghatóak. Hatalmas városok, csatornák, katakombák és paloták termei várnak tehát felfedezésre, melyek bejárásához nagy segítséget nyújt az úgynevezett waypoint-rendszer, amivel nem kell állandóan az egéren tartani az ujjunkat, hanem elég, ha csak kijelöljük a kívánt útvonalat, és a karakterünk „önállóan" oda megy, ahova kell.
A nagyobb városok között pedig kietlen pusztaságokon, sűrű erdőségeken keresztül utazhatunk, amit színesítenek a jól bevált véletlen találkozások (vagy éppen bosszantják a játékost, ha egy erős ellenfélbe ütközünk). Ám ha ezeket szeretnénk elkerülni, akkor – ugyebár a 19. században volnánk, vagy mi – lehetőség van gőzmozdonyra pattanni, és újságot olvasva, kényelmes körülmények között megúszni egy csomó bonyodalmat. Persze a hátrány az, hogy akkor jó pár ezer XP-nek búcsút mondhatunk.

Térjünk rá a szerepjátékokban (legyen az számítógépes, vagy sem) nagyon fontos dologra, a történetre. Az Arcanumban van egy fő cselekményszál, ami a léghajónk orkok támadása miatti lezuhanásával kezdődik; az egyik utas által adott különös gyűrűvel, majd pedig királyságok politikai harcaival folytatódik, mígnem a szokásos, az egész világot megmozgató befejezéssel ér véget. Mindeközben számos kisebb küldetést kell végrehajtanunk egyes embereknek, kiknek szívességből, kiknek pedig jutalomért cserébe. Ezek a kis küldetések néha csak egy feladatból állnak, néha pedig bonyolult intrikai cselekménysorozaton keresztül kell rájönnünk a megdöbbentő igazságra. Arra viszont már a játék elején ügyelnünk kell, hogy egy-egy küldetésünknek többféle megoldása is lehet. Ilyen például, amikor egy elátkozott lélek megkér minket, hogy öljük meg azt a személyt, aki elátkozta. Amikor kiderül, hogy éppen ő tett keresztbe az átkot mondó személynek, komoly dilemmába kerülhetünk, hogy most mit is tegyünk. Öljük meg az átkot szóró papot, segítve szegény léleknek, vagy épp ellenkezőleg, a papnak segítsünk kideríteni, mi is történt? A döntés csak rajtunk áll, de ne feledjük, minden cselekedetünk elbírálatik a megfelelő helyen és időben. Tehát jó pár kellemes órát fogunk eltölteni az összekeveredő szálak, majd a lineárisan folytatódó történet kibogozásával.

A világhálón terjedő egymás elleni játékláz kiélését ezentúl az Arcanum világán is megejthetjük. A multiplayer opcióban egyaránt megtaláljuk az Interneten való közös kalandozást, és a két gép közötti kettős választást is. A kollektív játékot tovább színesíti a számtalan beállítás és játékmód.
Most már nincs más dolgunk, minthogy fejest ugorjunk Arcanum világába, és felfedezzük a titkokat. Ám ahhoz, hogy valóban élvezni tudjuk, nem árt megszerezni hozzá a legfrissebb patch-et, hogy kijavítsa azokat az apró, de annál idegesítőbb hibákat, amelyek sajnálatos módon helyet kaptak benne. Viszont a játék egyetlen szépséghibáját semmi nem javíthatja ki, ez pedig a grafikából teljesen hiányzó fény-árnyék effektek. Emiatt talán nem nyújt olyan szép látványt, mint hasonszőrű társai.

Crowie

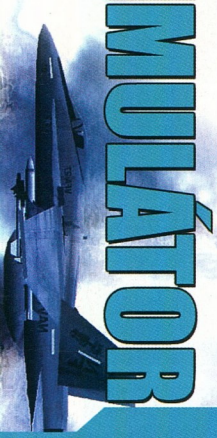
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, 8 MB videokártya, természetesen Celeronon is tökéletesen fut
JAVASLAT: Pentium 500 Mhz, 128 Mb RAM, 16 Mb videokártya, ez is főként a töltögetések, és a kisebb swaphasználat miatt szükségeltetik

Újfajta képzettségrendszer
Mágia és pisztolyok
Hatalmas bejárható terület

Grafikai hiányosságok

86%



JANE'S ATTACK SQUADRON

XICAT INTERACTIVE ● MAD DOC SOFTWARE ● WWW.MADDOCSOFTWARE.COM/GAMES/JANES_ATTACK_SQUADRON.ASP

Elnézegetve itt az Attack Squadron előéletét, cseppet sem lehetne azt mondani a programra, hogy problémamentes lett volna a vele töltött idő, de hát most végre úgy tűnik, normalizálódni látszik a helyzet. Az egész valamikor 3 évvel ezelőtt kezdődött, amikor egy Looking Glass-os srác fejében megszületett a gondolat: repülni jó... Az ötletet tett követte, és hozzálátott az Attack Squadron előkészületeinek. A tervet a kiadó elfogadta, és gőzerővel megindult a munka, amikor egyszer csak beütött a ménkű – ez év elején a projektet 2 és fél év kemény munka után visszadobták. Ekkor úgy nézett ki, hogy a szemetes ölelő biztonságában fog pihenni az idők végezetéig, ám jött az Electronic Arts, és úgy tűnt, a védőszárnyai alatt végre napvilágot láthat ez a második világháborús repülőgép-szimulátor. Ám májusban ez a terv is csődöt mondott, a fiúk másodszor kerültek kiszolgáltatott helyzetbe – ám köszönhetően a Mad Doc Software-nek és a mögötte álló Xicat Interactive-nak harmadszorra is újjáéledt a játék. Az Attack Squadronban tehát a második világháborúban kell légi szolgálatot teljesítenünk bármelyik oldalt választva – akár a német felföldek, akár a francia partok felett. A missziók között szerepelnek az őrjáratozások, a fegyveres közelharcok, de feladataink legfőképpen stratégiai bombázásokból fognak állni. A 10 ezer négyzetkilométernyi lemodellezett területet tartalmazó program a 14 berepülhető gépmadárral biztos, hogy nagyot fog szólni – jövő februárban.

65 ... Toon Car
66 ... F/A-18 Precision Strike Fighter
68 ... Paris-Dakar Rally

TARTALOM

TOP 10

1. Flight Simulator 2000	Microsoft
2. Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
3. Train Simulator	Microsoft
4. Comanche Gold	Novalogic
5. Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
6. Starlancer	Microsoft
7. Moto Racer 2	Electronic Arts
8. Nicktoons Racing	Infogrames
9. Warbirds III	iEntertainment Network
10. NFS Porsche 2000	Electronic Arts

ELŐREJELZÉS

Comanche 4	2001/10	Electronic Arts
Destroyer Command	2001/10	Ubi Soft
MS Flight Simulator 2002	2001/10	Microsoft
Supercar Street Challenge	2001/10	Activision
IL-2: Sturmovik	2001/11	Ubi Soft
Motor City Online	2001/11	Electronic Arts
Rally Trophy	2001/11	JoWooD
Silent Hunter 2	2001/11	Ubi Soft
Moto Racer 3	2001/12	Electronic Arts

COLIN MCRAE RALLY 2002

CODMASTERS ● CODMASTERS ● WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAE2002/

Egyesek szerint a legjobb volt. Mások az irányításáért voltak oda. Van, aki a megjelenítését tartotta felülmúlhatatlannak. A hangjáért is rajongtak. És hogy kinek volt igaza? Szerintem mind a 4 milliónak. Mindazoknak, akik megvásárolták a Colin McRae Rally eddigi részeit. És szeptember közepén megtörtént az, amit titkon már reméltünk: hivatalosan is hírül adták, hogy a Codemasters műhelyeiben készül a legújabb rally-szimulátor, a Colin McRae Rally 2002. Bár ezt a tényállást sajnálatos módon nagyon sok mindennel nem tudták kiegészíteni, képek és konkrét adatok híján kénytelenek leszünk beérni azokkal az ömlengésekkel, amik úgy hangoztak, hogy az eddigi tökéletes szimulációt oly módon próbálják meg tuningolni, hogy az autó karosszériája, ha lehet, még inkább reakcióképes lesz holmi buktatókkal történő találkozásra, és egyes részei teljes mértékben el is repülhetnek, kiszakadhatnak, be- illetve eltörhetnek. A 40 programozót és grafikust tartalmazó csapatot a bajnokesélyes Fordtól is számosan segítik tudásukkal és szakértelmükkel ahhoz, hogy a rallyversenyek koronázatlan királya jövőre is az maradhasson, ami. A legjobb. És ezt minden szerénytelenség nélkül állíthatjuk.

TOON CAR

AKAEI ● REVISTRONIC ● WWW.TOONCAR.COM

EGY ŐRÜLT JÁTÉK, ŐRÜLT GRAFIKÁVAL. ENNYI TALÁN ELÉG IS AHHOZ, HOGY BÁRKI KIPRÓBÁLJA, HABÁR NEM MINDEN STIMMEL BENNE...

Ebbe a játékba már akkor belezúgtam, mikor pár hónapja kijött az első demo, és testközelből vehettem górcső alá minden egyes pixelt. Meg kell hogy mondjam, igen kellemes élményekkel álltam fel a számítógépem melléről. Mert hát a játék jó, szép és szórakoztató volt. Nem is csoda, hogy a végleges verzió hallatán el is kunyeráltam a cuccot tesztelésre.

A Toon Car eredetileg egy autóverseny-paródia, ami főként rajzfilmszerű hatásokkal, illetve azok túlkarikírozásával mulattatja az egyszeri játékost, mikor az éppen a hatodik párnát tömi a szájába, hogy ne káromkodja el magát a tapasztaltak hatására. Hiába szól elsősorban a fiatalabb korosztálynak, a legkeményebb nehézségi fokozaton még a vérprofi játékosok is alaposan megizzadnak majd vele. Rajzfilmes mivoltából fakadóan igen szórakoztató hangulat árad felénk a játék során, tehát világosan érzékelhető: nem a kőkemény szimulációra tették a hangsúlyt a program megalkotói.

Mint az a hasonszőrű programokban megszokott, a választható módok az alábbiak szerint alakulnak: a Practice mód értelemszerűen a gyakorlást jelenti, azaz azt a szent célt szolgálja, hogy mielőtt élesben nekimennénk egy-egy futamnak, bebarangolhassuk a pályát, és töviről hegyire megjegyezhessük az összes kanyar és akadály pozícióját. A Single Race egy tét nélküli futam, ahol már lesznek ellenfeleink, és használhatóak a fegyverek is. A Championship egy kicsit összetettebb téma, tulajdonképpen ez adja a játék zamatát, ahol bajnokságrendszerben kell felküzdenünk magunkat az élre, és lehetőleg ezt a pozíciót meg is illenék tartani. 3 almódja van egy ilyen bajnokságnak: egy, ahol az időkülönbség a döntő, egy másik, ahol a pontszámok számítanak, és egy harmadik, ahol körönként az utolsó mindig kiesik. Természetesen, ahogy ezt máshol is megszokhattuk már, az alapjátékban el nem érhető pályák csak azután nyílnak meg, miután a bajnokságban teljesítettük őket. A Driving Licenses pont alatt kicsit megcsavarták az ügymenetet a programozók, ugyanis a logikusságot nem nélkülözve először tanúbizonyságot kell tennünk vezetői tudásunkról, s csak azután gurulhatunk rá a világot jelentő rajtvonalra. A 3 különböző jogsiszerző pályán közös célért hajthatunk: az adott szinten megadott idő alatt kell végigsuhannunk, mindeközben pedig kitűzött számú bójákat romba döntenünk. A Multiplayer menüpont alatt eldönthetjük, hogy ha többen szeretnénk játszani a játékkal egyszerre, akkor azt vagy az Internet segítségével vagy az osztott képernyőt kihasználva tesszük meg.

Talán már feltűnt a sorok olvasgatása közben, hogy holmi fegyverekről ejtettem egy-két keresetlen szót. Nos, amióta a Nintendo Mario Kart nevű programja napvilágot látott, nem újsütetű dolog ez a PC-s versenyjátékok területén sem: a kocsik az utakon szanaszét szórt dobozokból bizony magukhoz szólíthatnak egyéhány pusztító eszközt. Ezek lehetnek rakéták, bombák, aknák, amik mind-mind az ellenséges vezetőt és járgányát zúzzák szét, és teszik harcképtelenné egy pár másodperc erejéig. Természetesen ezek a fegyverek ránk is hatnak, és hát mondanom sem kell, hogy a gép is előszeretettel alkalmazza ezt irányunkban. Na de ezért lettek kitalálva a védekező eszközök, hogy akár egy pajzsot felrakva, akár a nyúlcipőt szimbolizáló szuperszonikus meghajtást bekapcsolva sértetlenül ússzuk meg a támadást.

Hogy a játék konkrét adatairól is beszámoljak, 15 idétlenebbnél idétlenebb fazont választhatunk, akik között találhatunk eszkimót, szumóbirkózót, maffiózót, spanyol táncosnőt, és akik alá 10 extravagáns járgányt adhatunk, mindegyiket 8 különböző festéssel. Őket 21 pályán tehetjük próbára, melyek alatt 8 zenei track szól, egyenesen a CD-ről.

Rövid értékelésként elmondhatom, hogy a Toon Cart nem szabad komolyan venni, mivel teljes mértékben a kikapcsolódás maximális élvezésére íródott. Bohókás, kacagtató jelenetekkel tűzdelt játékmenet, egész pofás grafikával és teljesen egyedi hangulattal rendelkezik, ám úgy látszik, ez még nem elég az üdvösséghez.

Bagó Péter

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266MHz, 32MB RAM, 3D kártya, 4x CD ROM, WIN9X/ME **JAVASLAT:** Ennél egy picit gyorsabb gép, úgy 400 MHz körül, 64 MB RAM-mal már teljesen élvezhetővé teszi a játékot

Egyedi és vidám
Hangulatos és szórakoztató

Rövid játékmenet
A grafika terén láttunk már jobbat

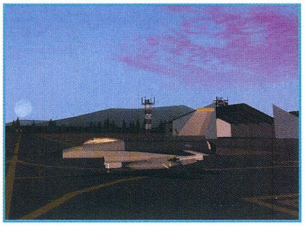
78%

F/A-18 PRECISION STRIKE FIGHTER

▸ XICAT INTERACTIVE ● GRAPHSIM ● WWW.XICAT.COM/GAMES/FA18.HTM ◂

NAGY TÁNYÉRSZEM-VADÁSZAT - LÓDARÁZZSAL, AVAGY EGY RÉGI JÁTÉK FELÚJÍTÁSA ELÉG SIRALMAS EREDMÉNNYEL.

Az örök téma, minden haditengerészeti vadászbombázók második leghíresebbike (azért az F-! Phantom II. a szememben az örök győztes), a Northrop Grumman csodagyereke, az F/A-18 Hornet. Hát lehet erről rossz szimulátort készíteni? Lehet, a Xicat játéka véleményem szerint határeset. Bár repülni kellemeseket lehetett vele, így kénytelen voltam a jól bevált éjszakai serkentőszereket (kávé vödörszámra, na meg a saját készítésű, sasszem-elősegítő majonézes kukoricasaláta) elhelyezni a billentyűzet mellé, majd telepíteni az impozánsan hosszú névvel rendelkező F/A-18 Precision Strike Fighter programot.
A meglehetősen puritánnak mondható telepítés után a szintén hasonló erényekkel ékeskedő főmenübe jutunk. Remélhetőleg a Jane's-szel most kötött együttműködés a menüszerkezet jótékony átalakítását is jelenti majd, hiszen az eddigi Jane's-féle szimulátorok egyik legjobb része éppen ez a terület. De vissza az anyahajóra (jut eszembe, ha már a főmenünél tartok: kinek jutott az a zseniális ötlet az eszébe, hogy kedvenc pilótánk szobája közvetlenül a repülőfedélzetre nyílik? Amúgy ez a megoldás igencsak hangos lenne… :)), hiszen mégiscsak háború tört ki a Koreai-félszigeten, s nekünk lenne feladatunk a gaz „komenista" seregek visszabombázása a hetedhét határon túlra.
Miután a saját becses nevünkkel láttuk el a repülendő pilótát, nem árt végigülni a tájékoztató-oktató szemesztert, melyet talán nem meglepő módon a szép nagy fehér táblán keresztül érhetünk el. Itt a bariton hangú oktató szemléletes módon meséli el például, hogy miképp illik kikerülni a ránk irányuló SA-3 Goa légvédelmi rakétát. Szerény véleményem szerint régen rossz, ha már meglátott minket a P-15M SQUAT EYE lokátor, de ez egy másik dolog. Sorra kerülnek a különböző fegyverzetek alkalmazásai, a repülőgép-hordozóra történő leszállás tudnivalói, a navigációs ismeretek, tehát mindenféle olyan dolog, amit a sikeres bevetések teljesítéséhez illik tudnia a jóérzésű karosszék-pilótának.
No de lássuk a brummogó, barna színű bolhazsákot, mit is tudhat ez a program? A kép meglehetősen vegyes. Kezdjük a kellemesebb részekkel: ez a grafika és a repülési modell. Ha nem is érezhetően (hiszen mégiscsak a székemben csücsülök és nem a pilótafülkében), de láthatóan másképp viselkedik a Hornetem, ha bombával alaposan megpakolva próbálok settenkedni a célterület felé, illetve ha már hazafelé belémköt egy MiG-23 Flogger. Ez utóbbinak ezennel békés nyugodalmat kívánok, hiszen az AIM-120A AMRAAM telitalálatának köszönhetően darabokra robbant, pilótája nem tudott katapultálni. A grafikai elemek is rendben vannak, bár láttunk már szebbet is, de ehhez legalább nem kell atomerőmű a szaggatásmentes futtatáshoz. Valamit valamiért. De lássuk csak, mi az, amitől a falra másztam? Például a legordítóbb hiba: a pontatlan típusjelzés. Könyörgöm, az F/A-18 Hornetnek hatféle variánsát használja az amerikai Haditengerészet és a Tengerészgyalogosság. Egy igényesebb szimulátorban azért illene eldönteni, hogy A,



B, C, D, E, avagy F változatot repülhetünk. Ekkor még nem is beszéltem a kanadai CF-18A-ról vagy a spanyol EF-18A-ról, ugye… A fegyverzet megszemlélése után kizárásos alapon az F/A-18C-re tippelnék, hiszen az AMRAAM-ot ez képes alkalmazni elsőként. Miután végre megtudtuk, mivel is repülünk, következhet a második felhördülés helyszíne, a bevetések megtervezése. Az egy jó ötlet, mely szerint a bevetések tervezésébe teljes módon belenyúlhat a pilóta. Na de! A haditechnikai adatok kezelése valami elképesztően pongyola. Az első nagy meglepetésemet a MiG-21-es (szintén változatjelzés nélkül, persze…) tartogatta, melyet akár AA-7 Apex (R-23R) közepes hatótávolságú légiharc-rakétával lehet felszerelni. Ezt érdeklődéssel vettem tudomásul, tekintve, hogy a Fishbed lokátora és fegyverrendszere nem képes alkalmazni az Apexet. Nem sikerült eltalálni a Bear turbóprop bombázó repülőgép jelzését sem, hiszen ez a gép Tupoljev Tu-95-ös néven közismert, az eredeti, szovjet Tu-20 helyett. Kíváncsi lennék, hogy pontosan milyen Szuhoj Su-27-esre gondoltak a fejlesztők, mikor AS-9 és AS-12 levegő-föld rakétákat álmodtak a szárnyai alá. Ez az igencsak későbbi, valóban többfeladatos Flankereknél lehetséges, az eredeti vadászfeladatokra optimalizáltnál több mint meghökkentő.

Meglehetősen szegényes a földi haditechnikai eszközök kínálata, ami már-már a nevetségesség határát súrolja. Az ellenséges erők összes választéka a T-72, a ZSU-23 Shilka (melynek a nevét szintén nem sikerült kiírni), és a Scud kilövő, így ignorálva lett pl. az összes korábbi T-típus, a teljes lövészpáncélos- és PSZH-család és a teljes mobilrakétás légvédelmi család is. Az amerikai oldalon sem sokkal jobb a helyzet, a Jeep kifejezetten kacagni való, a LAV így, ebben a formában szintén (Melyik változat is? Az alap lövészpáncélos, a légvédelmi, a páncéltörő, az aknavető-hordozó, a 105 mm-es löveggel felszerelt?), hiszen a LAV a jól ismert nyolc/tízkerekű járműveken kívül egy egész járműcsalád összefoglaló neve. A helikopterek teljes(!) választéka a Mi-24 Hind, az SH-60 (ami mellesleg nem Blackhawk, hanem Seahawk LAMPS Mk III – jegyzem meg halkan), és a H-46 (ami mellesleg CH-46). Hmm, ezek szerint a tengerészgyalogosság AH-1W Super Cobrái, a teljes Apache-család és az összes közepes és nehéz szállítóhelikopter az Államokban maradt. Érdekes.
Tovább nem is folytatnám ezen irányvonalat, csupán annyit jegyeznék meg, hogy Internet is van a világon, így a korrekt haditechnikai adatok alkalmazásának hiánya csupán lustaság kérdése.
Hasonlóképpen sajnáltam azt is, hogy bár a saját repülőgépemet természetesen én fegyverezhettem fel, de a szárnytársamat már csak a számítógép által generált fegyverzeti csomagokkal pakolhattam fel. Ezt mondjuk nem igazán értem, miért is jó, de biztosan én vagyok a korlátolt, buta bilentyűzetzsoké.
Sajnálom szegény programot, mert mikor a levegőbe emelkedünk, meglehetősen kellemes képzeteket kelt bennem. A játék nem hanyagolja el az Internetet sem, így egyszerre négyen szárnyalhatnak egyazon virtuális táj felett, akár együttműködő, akár egymás levadászására kihegyezett üzemmódban is. Szépen kidolgozott műszerfal, kellőképpen okos szárnytárs, rámenős ellenfelek, alapvetően kedvező összkép. Olyan ez, mint egy kellemes hölgy, csak a ruhákat nem kell nézni rajta, míg le nem esnek… :)

Trau

F/A-18C HORNET

A több mint négyszáz darab első generációs Hornetet 1989 novemberében követte az új generáció. Az A-6E Intruderek kivonása után mind a haditengerészet, mind a tengerészgyalogosság elsőszámú csapásmérő eszközévé vált. A jól ismert két hajtóműves kialakításnak köszönhetően a repülőgép üzembiztonsága kimagaslóan jónak mondható. A repülőgép már képes alkalmazni az AIM-120A AMRAAM közepes hatótávolságú levegő-levegő rakétát is, de ugyanúgy alkalmazhatja már a JDAM GPS-vezérlésű precíziós bombát és az AGM-158 JASSM rakétát is. A szokásos lézer- és TV-vezérlésű bombák mellett az AGM-65 Maverick különböző változatait, lokátorok ellen AGM-88A HARM-ot, míg a hajók ellen az AGM-84 Harpoont használhatja. A típus versenyben állt a magyar légierő korszerűsítésére kiírt tenderen is, de a magyar kormány a svéd JAS-39 Gripen mellett döntött végül.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 8x CD-ROM, 50 MB merevlemez, 3D gyorsítókártya, 8MB memóriával), Windows 95/98/ME/2000. nem támogatja a Windows NT 4.0-t.
JAVASLAT: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 16x CD-ROM, grafikus gyorsítókártya 16 MB memóriával, joystick.

Korrekt repülési modell
Kellemetes grafika

A többi

60%

PARIS-DAKAR RALLY

ACCLAIM ENTERTAINMENT ● BROADSWORD INTERACTIVE ● WWW.DAKAR-RALLY-GAME.COM

AVAGY EGY ÍGÉRETES ALKOTÁS HOGYAN LEHETETT VOLNA KIS RÁFORDÍTÁSSAL MÉG ÍGÉRETESEBB, DE NEM LETT. CIKKÍRÓNK MEGPRÓBÁLTATÁSAIT LÁSD ALANT.

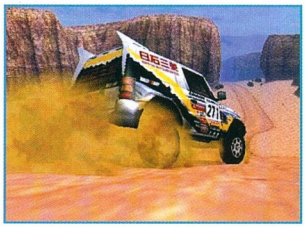
A számítógépre készített rally-szimulációk tárgya legjobb tudomásom szerint eleddig vagy valamelyik nemzeti bajnokság, vagy éppen az aktuális világbajnokság helyszíneinek részleges adaptálásában merült ki, mely szokástól eltérően a Broadsword Interactive fejlesztőcsapata most a híres-hírhedt Dakar rally-t vette górcsöve alá. A Paris-Dakar Rally néven Európában szeptemberben a boltok polcaira került szimulátor nem kevesebbre vállalkozott, mint a joggal monumentáliskként aposztrofálható, a való világban 20 napos, 20 szakaszból álló, mintegy 10000 km hosszúságú terepverseny felölelésére.

A játék sajnos nem vállalkozik mind a húsz szakasz bemutatására, a játszható stage-ek száma csak 12, de ezek mind hosszúságukban, mind vonalvezetésükben minden elvárásnak megfelelnek, sőt, osztályon felüliek, de erről majd egy kicsit később még bővebben értekezem. A lényeg, és szerintem ez üdítő új kezdeményezés, hogy a 4x4-eseken kívül minden szakasz teljesíthető motorral, buggy-val vagy quaddal. A bőséges géposztály-választék azon felül, hogy nagymértékben emeli a felhasználói szabadság fokát, különös ízt visz a szimulációba, hiszen azt ugye senki sem feltételezi, hogy ugyanaz a vezetési stílus megfelel mondjuk, egy 4x4-es Mitsubishi L2000 Strakar terepjárónak és egy négykerekű 250 köbcentiméteres Hell Cat motornak.

A kezdetben mind a négy kategóriából csupán egy-egy konkrét márkát engedélyező játék következő, szerintem ismételten pozitív sajátossága, hogy játékrendszere fordított. A három választható játékmód közül sem a Time Trial, sem az Arcade mód nem enged játszani kezdetben, csak az 1. szenegáli szakaszon, mindaddig, amíg Arcade módban legalább az első szakasz 4 részének (A-tól D-ig) megtételét követően az összesített első három helyezés valamelyikét meg nem szereztük. A továbbjutás másodlagos eredménye, hogy időmérő módban a teljesített részszakaszok elérhetővé válnak. Jó-jó, mondhatja most bárki, de mi ebben a fordított? Nos, a játékmenet nagy csavarja nem más, mint az, hogy akár az Arcade, akár a Time Trial módtól eltérően a Campaign módban már az elején nekivághatunk a nagy kampánynak is, ahol a játék mind a 12 szakaszának több mint 50 részpályája elérhető, természetesen csak egymás után, a bajnokság bevált szabályai szerint.

A négy felkínált kategória típus szerint: nyolcféle 4x4, hétféle motor, hatféle buggy, hatféle quad; ez lényegében sokszorosára növeli a játszhatóságot, ugyanis a program külön kezeli a versenyosztályokat, így mondjuk egy motorral teljesített szenegáli stage 1 még nem jelenti azt, hogy Time Trialban buggyval is mind a négy részszakasz elérhető lenne. A pályák vonalvezetése talán az egyik legjobb az általam ismert rally-szimulátorok közül. Egy kis megszorítás azért van, nevezetesen az, hogy a szűk értelemben vett pályákról való kitérés erősen korlátozott. Technikailag ugyan könnyen kivitelezhető, hiszen nincsen rally kicsúszás és iránytévesztés nélkül, azonban a Paris-Dakar Rally esetében ezért súlyos árat kell fizetnünk. A pályaelhagyáskor járművünk teljesen lefeküdik, szinte csak araszol, attól függetlenül, hogy a terep szerint mondjuk egy kiszáradt kavicsos folyómederbe, egy füves fennsíkra, vagy éppen a Szahara egyik homokvölgyébe sikerült kicsúsznunk. A helyzet szerintem a játék esetén prózai; a programozók ugyanazt az utasításkészletet rendelték minden kicsúszáshoz, így sajnos a szimuláció sérült.

A 12 szakasz mindegyike 4 részpályából áll, és minden páros stage-nél van még egy külön bónuszpálya is: a Liaison szakaszpálya. A Liaisonoknál lényegében részlegesen megvalósul a pályaelhagyásokkor felrótt hiányosság kompenzálása, ugyanis ezeken a pályákon adott idő alatt a terepen szabadon száguldozva kell 5 időmérő kapu között áthaladnunk. Itt éppen az a nehézség, hogy a következő kaput jelző irányban valami lényegesen neheznek ígérkező terepakadály – szikla vagy egy mély völgy – található, amiket inkább, kicsit a jó szerencsére bízva magunkat, a természeti akadály kikerülésével célszerű megoldani. Bevallom, nyakas terepszimulátoros révén először egyenesben nekivágtam egy kisebb sziklacsoportnak azt gondolván, hogy ez meg sem kottyan a Mitsubishimnek, de hamarosan be kellett látnom, hogy a felhasznált idő nem áll arányban a bravúrral, a Liaisont sajnos nem



tudtam teljesíteni, pedig ha sikerül, a felhasznált idő függvényében jutalmul akár 10-15 helyezésnyit is előreléptetett volna a program.

A szakaszok helyszínei, igazodva a 2000. évi valódi Dakar-rally helyszíneihez, sorra veszik az érintett afrikai országokat egy-két stage erejéig, így a versenysorozat során ellátogatunk a már említett Szenegálon kívül Maliba, Burkina Fasóba, Nigériába, Líbiába és Egyiptomba. A stage-ek jellege, vonalvezetése markánsan eltér egymástól; például amíg a szenegáli részek inkább szavannás területeket modelleznek, addig Nigériában hegyvidéki utakon, Líbiában pedig sziklás sivatagon kell átverekednünk magunkat. A pályavezetésnek tájegységtől vagy országtól függetlenül azért vannak általános stílusjegyei; ezek közül az első az a magától értetődő tény, hogy sehol sem fogunk találkozni a Colin McRae Rally-ban annyira meggyűlölt korlátokkal vagy hirdetőtáblákkal. Helyette azonban szép számmal látunk árkokat, az útpálya kellős közepén kialakult mélyedéseket, illetve sziklatörmeléket. Van mire vigyáznunk és figyelnünk vezetés közben, annyi szent, de ami az említetteknél talán még meglepőbb, az a részszakaszokon belül tapasztalható megdöbbentő szintkülönbségek jelensége. Tájegységtől függetlenül szinte óramű-pontossággal az egyik pillanatban még egy viszonylagos sík terepen száguldunk, melyet egyszer csak egy hirtelen mély völgy követ, vagy éppen egy meglehetősen durva emelkedő. Ilyenkor, ha nem voltunk eléggé felgyorsulva, könnyen a völgy mélyén találjuk magunkat ripityára tört járművel.

A járművek irányítása véleményem szerint elég jóra sikeredett, talán a 4x4-esek estében tapasztalható némi túlzott reagálás a fordulásoknál, azonban általánosságban elmondható, hogy a különböző osztályok menettulajdonságai jól elkülönülnek egymástól. A Paris-Dakar Rally a választható nézetek területén nem fukarkodik, az összesen 8 különböző opció között egyaránt megtalálhatók külső és belső nézetek. A belső nézetek közül a műszerfalasból rögtön kettő is van; egyik csak a vezető oldalát, a másik pedig a teljes első szélvédőnyi területet mutatja, mely animáció kiterjed a sérülésekre szintúgy, mint a váltó kezelésének és a kormány mozgatásának bemutatása. Leginkább talán azok a sérülések látványosak ilyen nézetből, mint amikor egy sikertelen ugratás hatására a szélvédőnk csúnyán megreped, vagy a motorháztetőnk kilazul, és a következő gyorsítószakasznál egyszer csak felnyílva szinte az egész belátható teret eltakarja. A külső nézetek közül szerintem szinte bármelyik megfelel a célnak; az egészen távoli azért, mert a következő pályaszakasz így nagymértékben előre látható, a közeli meg azért, mert mondjuk egy kigyorsításnál a felvert homok szinte betöltve a fél képernyőt igazi rally-s feelinggel bír.

Sorban a következő kritika talán a visszajátszások teljes hiánya lehet, véleményem szerint a dolog különösebb űrt ugyan nem fog okozni egyetlen felhasználóban sem, de azért a csudába is, néha nem árt egy kis önkritikát gyakorolva végignéznünk, hogy vajon hol is hibáztuk el a dolgokat. Visszajátszás helyett azonban érdemes a minden új pályabetöltés előtt megjelenő aktuális térképet tanulmányozni, ugyanis a részszakaszok többsége 2-3, vagy akár még ennél is több alternatív útvonalat tartalmaz, melyet némi szakértés után jobb híján a rövidtávú emlékezetünkből lehet majd csak felidézni, ugyanis a Paris-Dakar Rallyban, tetszik, nem tetszik, nincs belső, menet közben előhívható térkép. A programozói hiba, szándék (?) végtére is elég bosszantó tud lenni, hisz az alternatívák között akár 20-40 másodpercnyi differencia is lehet.

A Broadsword Interactive sajnos többjátékos opcióval nem örvendeztetett meg bennünket, ami hiba ugyan a javából, hiszen egy valamit is magára adó szimulátornak azért tudnia kellene Multiplayert, de azért bízom abban, hogy az első próbálkozást jövő ősszel követi majd a 2002-es idény szimulálása, remélhetőleg a hibák javításával, a hiányosságok pótlásával. Csak így tovább, kedves programozók, van még mit csiszolni, de kezdetnek nem rossz a projekt, meg különben is, rally games forever!

C5

NŐI SIKER A 23. DAKAR-RALLY-N

Jutta Kleinschmidt személyében először hódította el hölgy az erősebbik nem képviselői elől az első helyet a terepralliyk világában legnehezebbként számon tartott Párizs-Dakar Rally-n. A német kisasszony nem először vett részt az embert és technikát egyaránt próbára tevő versenysorozaton. Az 1988-as évben nevezett be először autós kategóriában, melyet az 1992-es KTM-hez való szerződés követett, ezt aztán – közben motorra váltva – 1994-ben a mezőny legjobb női motoros pilótája címmel honorálta. Ekkor figyelt fel rá a francia Jean Louis Schlesser, aki először navigátornak kérte fel, majd az 1995/1996-os években már egy Buggy prototípusának volánja mögé ültette. Az időközben élettársi viszonyba került páros között azonban végérvényesen megromlott a kapcsolat, amelynek elsősorban Schlesser féltékenysége volt az oka, hiszen a francia férfiú megirigyelte, hogy Kleinschmidt kisasszony jobb teljesítményeket tud felmutatni, mint ő. A szakítás után az 1997-es Dakar rajtjánál már egy Mitsubishi terepjáróval jelent meg a német pilótanő, aki azonnal történelmi tettet hajtott végre, hiszen elsőként a hölgyek között szakaszgyőzelmet szerzett. Jutta 2001-ig bezárólag még öt alkalommal tudta ezt a teljesítményét megismételni, ám az igazi elismerést azzal váltotta ki, hogy a 2001-es idényben első lett.

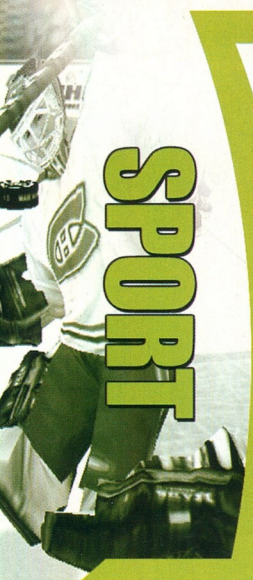
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 450MHz, 128MB RAM, 800MB HDD, Win 9x, 16MB 3D videokártya. **JAVASLAT:** PIII 600MHz, 256MB RAM, 950MB HDD, Win 9x/ME, 32MB 3D videokártya

Változatos pályák
Négyféle választható géposztály

Nincs időjárás és napszakváltás
Kimaradt a többjátékos mód támogatása

89%



SPORT

SALT LAKE 2002

EIDOS INTERACTIVE • ATTENTION TO DETAIL • WWW.ATD.CO.UK/HTML/GAMESDEV/INTHEWORKS/SALTLAKE2002/SALTLAKE2002.HTM

Azzal, hogy az EIDOS hat évre szóló exkluzív megállapodást köthetett a nyári és téli olimpiák számítógépes és videojátékos elkészítésére, nem kis üzletet ütött nyélbe. A Sydney 2000 kapcsán már tanúbizonyságot nyerhettünk, hogy játékkészítő apparátusuk megállja a helyét bármilyen helyzetben, így hát várhatjuk is a Salt Lake-i téli olimpia hivatalos feldolgozását. A játék 6 különböző sportágat fog magába foglalni, amik a következők lesznek: férfi lesiklás, női szlalom, férfi páros bob, női távolugrás, férfi sánc és férfi páros szimultán snowboard. Ezeket természetesen nem csak egyedül játszhatjuk a képernyő előtt üldögélve, a multiplayer céljából akár az osztott képernyős játékmódot, akár a LAN vagy Internetes hálót bevethetjük adrenalinszintünk fokozása végett. A project tervezett megjelenése természetesen egy időpontban várható magának az eseménynek a megrendezésével és ez nem máskor lesz, mint jövő január magasságában.

71 ... Tennis Masters Series
72 ... Championship Manager 2001/2002
73 ... NHL 2002
74 ... FA Premier League Manager 2002

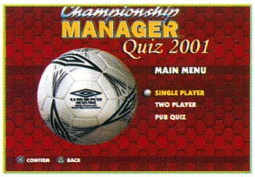
TARTALOM

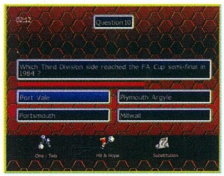
1. FIFA 2001	Electronic Arts	
2. NHL 2001	Electronic Arts	
3. NBA Live 2001	Electronic Arts	
4. Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive	
5. Virtual Pool 3	Interplay	
6. Links 2001	Microsoft	
7. Tony Hawk's 2	Activision	
8. Tiger Woods 2001	Electronic Arts	
9. 3D Ultra Mini Golf	Sierra	
10. Trophy Bass 4	Sierra	

TOP 10

Street Tennis	2001/10	Mindscape
Sky Sports Football M.	2001/11	THQ
FIFA 2002	2001/11	Electronic Arts
Mat Hoffman's Pro BMX	2001/11	Activision
Championship M. Quiz	2001/12	EIDOS Interactive
UEFA Champions L. 2002	2001/12	Take 2 Interactive
Salt Lake 2002	2002/01	EIDOS Interactive

ELŐREJELZÉS

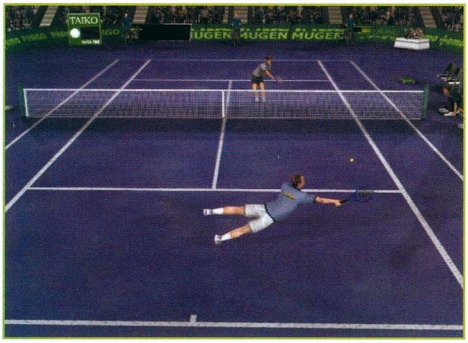


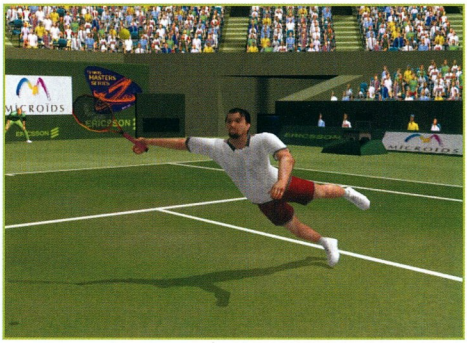


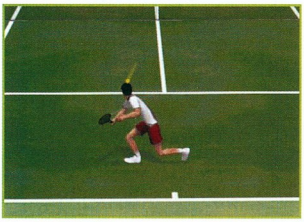
CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ 2001

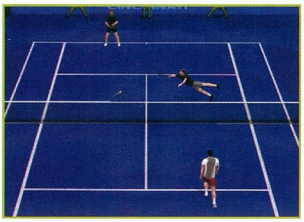
EIDOS INTERACTIVE • SPORTS INTERACTIVE • WWW.SIGAMES.COM/ENG/SOFTOGRAPHY_CMQUIZ.SHTML

A Championship Manager profizmusához kétség sem férhet, kérdezzünk csak bármilyen futballrajongót arról, hogy melyik számítógépes program tartalmazza a legtöbb adatot és menedzserrendszert egészen Megye 3 szintű mélységekig visszamenőleg. Az unalomig tupírozott kiadásokban szinte csak az adatfrissítéssel törődtek a programozók, ám semmi vész, hallottam én már olyanról, hogy Championship Manager 4. Persze az most egy más tészta, nem is nyúlnék bele nagyon, inkább nézzük, hogyan csavarták meg a dolgokat a Sports Interactive-nál. A jól bejáratott név kiegészült egy kvíz jelzővel, ami rögtön utal is a játék stílusára: a Legyen Ön is Milliomos hasonmásaként 1 kérdésre 4 lehetséges választ kapunk, melyből csak egyetlen 1 a helyes. Természetesen van 3 segítség itt is, hogy a többféle nehézségi fokozatban és játékmódban megfogalmazott (tessék megkapaszkodni, játéktörténet-mérföldi számadat következik) 11 ezer kérdésre helyes választ adhassunk. Sajnálatos árnyoldalai is akadnak az elsősorban Brit fejlesztésű programnak, miszerint a feltett kérdések zöme az angol bajnokság és focitörténet múltjára és jelenjére fókuszálódik. Persze a sajtóközleményben igyekeztek hangsúlyozni, hogy megfelelő teret kap majd a nemzetközi kupák és bajnokságok információja is. A megjelenést karácsony tájékára lőtték be.









TENNIS MASTERS SERIES

▸ MICROIDS ● MICROIDS ● WWW.MICROIDS.COM ◂

ISMÉT EGY PRÓBÁLKOZÁS ANNAK BIZONYÍTÁSÁRA, HOGY EGYSZER MAJD SZÜLETIK MARADANDÓ ALKOTÁS A PC-S TENISZPROGRAMOK TERÜLETÉN.

Nincsenek elkényeztetve a teniszprogramok kedvelői mostanság. Csak elvétve jelenik meg egy-egy témába vágó anyag, ráadásul többnyire ezek sem válnak alkotóik dicsőségére. Hamarosan új jelentkező próbálja majd elnyerni a játékosok kegyeit: a francia illetőségű Microids október 25-én kívánja piacra dobni Tennis Masters Series nevű játékát.
A kiadó neve inkább csak az öreg motorosoknak mond valamit, hiszen a már 1985 óta működő francia szoftverház mostanság nem sokat hallat magáról. Amikor mégis, akkor leginkább nem éppen világrengető szimulációs és stratégiai játékokkal jelentkeznek (Far Gate, Corsairs). Most azonban úgy határoztak, új területek meghódításába fognak. Szándékuk komolyságát jelzi, hogy készülő művükhöz megvásárolták a Tennis Masters Series jogait.

És hogy mit ígérnek a fejlesztők? Elsősorban egy rendkívül kifinomult mesterséges intelligenciát, amely képes lesz a teniszezők valódi reakcióit szimulálni a legkülönfélébb helyzetekben. 71 profi játékos szerepel a játékban, akik saját taktikával és egyéni tulajdonságokkal (fáradékonyság, erő, pontosság, morál, agresszió és speciális képességek) rendelkeznek. A meccsek kidolgozásánál a könnyű irányíthatóság és a tökéletes realitás voltak a fő szempontok – utóbbi megvalósításában olyan szaktekintélyek segédkeztek, mint Eugène Lapierre, a montreáli verseny igazgatója vagy Martin Laurendeau, a kanadaiak korábbi edzoje. Három játékmód áll majd a rendelkezésünkre: a szokásos egyszerű meccsen kívül indulhatunk a Tennis Masters sorozaton, vagy megmérkőzhetünk ismerőseinkkel LAN-on keresztül, mindezt egyéniben és párosban egyaránt. Kissé furcsállom, hogy az Interneten keresztüli multiplayer mód nem szerepel a listán, annál is inkább, mert a kiadó a honlapján külön hangsúlyozza az online játékpiac fontosságát. Természetesen mind a 10 TM helyszín helyet kap a játékban, ezeken 3 különböző időpontban (dél, este öt óra és éjszaka), teljesen eltérő megvilágítási viszonyok között zajlanak majd a mérkőzések, melyeket a részletes statisztikák még érdekesebbé tesznek.

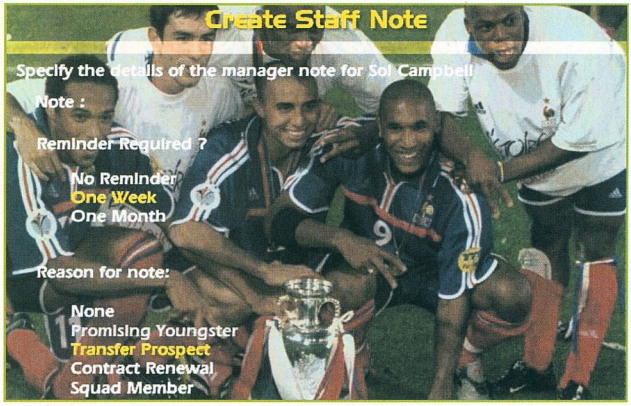
Nagy gondot fordítanak a készítők a grafika kivitelezésére. Természetesen full 3D megjelenítést használ a játék, és számos kameranézet fog rendelkezésünkre állni a tökéletes játékélmény megteremtéséhez. A teniszezők animációja a legújabb motion capture technológiával készül, és több mint 500 mozdulatból fog állni. Az előzetes videót látva azért nem mondhatnám, hogy leesett az állam,de ezzel együtt is minden esély megvan arra, hogy pofás kis játékot kapjunk kézhez. Ráadásul a gépigény sem túl magas, a készítők szerint egy 350 MHz-es procival, egy 16 megás videókártyával és 64 mega RAM-mal meg fog elégedni a program.

Az ígéretek tehát szépek, rövidesen pedig az is kiderül, hogy mi válik belőlük valóra. A PC-s teniszprogramok hányatatott sorsát elnézve csak annyit mondhatok: reméljük a legjobbakat!

Immortal

TENISZ BAJNOKSÁG

A nem túl régen megalakult TMS fontos részét képezi a tenisz-sport 21. századi stratégiájának. A sorozat kilenc versenyből áll, melyek: Indian Wells, Ericsson Open /Miami, Monte Carlo, Róma, Hamburg, Toronto/Montreál, Cincinnati, Párizs és Stuttgart. Ehhez jön még a széria tetőpontja, a lisszaboni Tennis Masters-kupa.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2001/2002

EIDOS ● SPORTS INTERACTIVE ● WWW.SIGAMES.COM

HA FUTBALL-MENEDZSER JÁTÉKRÓL VAN SZÓ, CSAKIS A CHAMPIONSHIP MANAGER AKTUÁLIS RÉSZE LEHET AZ ETALON. MOST SINCS EZ MÁSKÉNT.

Csak egyetérteni tudok Petőfivel: „Itt van az ősz, itt van újra, / S szép, mint mindig, énnekem." – ám míg ő nem értette, mit is szeret annyira az évnek ezen a szakán, én már tudom: ha október, akkor Championship Manager! Igen, az új futballszezonhoz új CM dukál. Új? Hát ez azért túlzás. Valójában a játék még mindig az 1998-ban megjelent 3-as verzió kissé továbbfejlesztett motorját használja. A forradalmi változtatásokra tehát még egy évet várnunk kell, de addig is nézzük, mivel kell elszórakoznunk a CM4 megjelenéséig!

A sorozatot nem ismerőknek összefoglalnám, hogy miről is szól ez a játék. Egy labdarúgócsapatot kell menedzselnünk, melyet a 26 játszható bajnokság ligánként minimum 2, de akár 5 osztályából választhatjuk ki. A futball világának szinte tökéletes szimulációjával találkozhatunk, minden országban a valóságnak megfelelő versenykiírással és átigazolási szabályokkal, a legapróbb részletekre is kiterjedő, hatalmas és pontos adatbázissal, és egy meglehetősen reális meccs engine-nel. Utóbbi még mindig az ősidőket idézi mindennemű grafikus megjelenítést mellőző írott közvetítésével és statisztika-áradatával. És ez nagyon rendjén is van így, hiszen jobb megoldást még senki sem tudott kitalálni.

Akkor hát lássuk az újításokat! Előre szólok, nem lesz hosszú a lista… A legszembetűnőbb az úgynevezett "fog of war" bevezetése. Ilyenről eddig csak RTS-ek kapcsán halhattunk, de most már a CM-re is leszállt a háború köde. Egyébként arról van szó, hogy ezentúl nem látjuk minden játékos minden pontszámát. Ez némi nehezítést jelent, illetve megnöveli a scoutok szerepét, ami szerintem jó dolog, főként, hogy sokkal értelmesebben kezeli a program ezt a kérdést, mint például az F.A. Premier League Manager. Ott saját csapatunk tagjait leszámítva senkinek sem ismerjük a tulajdonságait, míg itt azért a nagy nevek képességei természetesen nincsenek rejtve. Néhány hasznos funkcióval is bővült a játék: ezek közül egyik a régóta várt „Compare players", mellyel két labdarúgót hasonlíthatunk össze. Ez egyrészt igen kellemes, figyelembe véve, hogy egy játékos tudását több mint harminc jellemzője határozza meg (leszámítva a rejtett értékeket), másrészt a tapasztalt menedzserek tudják: a pontszám nem minden! A feledékeny egyének fognak leginkább örülni a „manager note" intézményének. Azon túl, hogy saját megjegyzéseket biggyeszthetünk a focisták adatlapjára, még emlékeztetőt is kérhetünk, így biztosan nem felejtkezünk meg fontos teendőinkről. Új lehetőség, hogy ezentúl nem vagyunk kötelesek elfogadni a szövetség döntését játékosaink eltiltását illetően, ám ha a fellebbezés olyan hatékonyságú lesz, mint az előző részben a bíró bepanaszolása (=0, de hát ez a realitás…), nem fogjuk sok hasznát venni. Némi fejlődést mutat a labdarúgók érzelmi világának szimulációja, a csapattagok ezúttal még nagyobb hatással lesznek egymásra. Apróbb finomítások történtek a meccs engine-ben is, néhány új közvetítéselemmel is találkozhatunk, de alapvetően minden maradt a régiben.

Hogy mégis legyen valami nagy változás a 00/01-hez képest, arról az UEFA gondoskodott: az ez évtől életbe lépő új átigazolási rendszer mindenképpen új színt hoz a játékba. A cél egy mindenki számára elfogadhatóbb szabályozás létrehozása volt, ám ezek a rendelkezések elsősorban a játékosoknak és a kis nevelőegyesületeknek kedveznek. Hogy ebből mi fog kisülni? Azt legelőször azok tudhatják meg, akik megveszik a Championship Manager 2001/2002-t.

Nehéz dolgom van az értékelésnél. Egyrészt szívem szerint legalább 95%-ot adnék, mert ez a játék a maga nemében páratlan. Másrészt nem hagyhatom figyelmen kívül, hogy a készítők gyakorlatilag egy database update-et akarnak teljes árú játékként ránksózni. Mivel azonban a CM4-ig el kell tölteni az időt valamivel, szerintem érdemes megfontolni a stuff beszerezését.

Immortal

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P133, 16 MB RAM, 1MB Video RAM(!)
JAVASLAT: Minél több ligát futtatunk párhuzamosan, annál nagyobbak az igények. Türelmetlenek 300MHz és 64 MB RAM alatt ne nagyon próbálkozzanak.

Ez a Championship Manager!

De még mindig nem a 4…

85%

NHL 2002

▸ ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● WWW.EASPORTS.COM ◂

MEGJELENÉSE ÓTA TÖRETLEN NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVEND AZ ELECTRONIC ARTS NHL SOROZATA. VAJON KÉPES VOLT-E ISMÉT A MEGÚJULÁSRA?

A nyári uborkaszezon végével szép idők köszöntenek a sportjátékok szerelmeseire: az EA Sports menetrendszerűen piacra dobja nagynevű sorozatainak aktualizált darabjait, ezúttal (mily meglepő!) egy 2002-es számot biggyesztve a jól ismert címek mögé. A szokásoknak megfelelően elsők között az amerikai profi jégkorongligát feldolgozó NHL 2002 kerül a boltok polcaira. Joggal merül fel a kérdés: vajon kapunk-e érdemi újításokat a pénzünkért, vagy csak a menü átrajzolására és az adatbázis frissítésére tellett a készítőktől? A válasz nem egyértelmű…

Az EA általában a grafika csinosítására fordítja a fő hangsúlyt, ám ezúttal inkább a tartalmi újítások és az eddig nem látott hangulati elemek megjelenése jelentenek változást. A képi megjelenítés szinte teljesen megegyezik a 2001-es változatéval, ami még a mai napig is gyönyörűnek számít. A designerek kitettek magukért, a menürendszer nem csak áttekinthető, de még szép is. A körítésre tehát nem lehet panasz, lássuk hát a játékmenet változásait!
Az NHL 2002 leginkább a drámai momentumok kihangsúlyozásában, a hangulat fokozásában tud újat nyújtani. Így például a közönség érzései ezúttal hatással lesznek a hazai csapat teljesítményére, és viszont. Az Emotion Meter segítségével követhetjük figyelemmel a tömeg hangulatának alakulását: ha kedvenceik jól játszanak, megjön a hangjuk, és ez érezhetően fokozza a játékosok teljesítményét, ám ha nem tetszik nekik a meccs alakulása, elégedetlenkedésükkel képesek megingatni a hazaiak önbizalmát. A meccsek teljesebb átélését szolgálja az új EA Game Story nevű attrakció, ami a fontosabb momentumokat elemzi ki kis átvezető animációk formájában. Megjegyzendő, hogy bár játék közben a közönséget továbbra is 2D sprite-ok alkotják, néha kapunk egy-egy bejátszást a publikumról, ahol már valódi 3D-s figurák tömik magukba a pattogatott kukoricát. Ezek a jelenetek igen változatosak, és tökéletesen visszaadják egy TV-közvetítés hangulatát. Érdekes újdonság az úgynevezett Breakaway Camera. Ez akkor aktivizálódik, amikor játékosunk egyedül törhet kapura: ilyenkor a kép kékes árnyalatúra vált, a játék lelassul, a közönség moraja elhalkul és csak a szívdobogásunk hallatszik. Tényleg nagy élmény, leginkább a Max Payne-féle bullet-time-hoz tudnám hasonlítani. Természetesen ha valakit zavarnak az efféle arcade-elemek, az nyugodtan kikapcsolhatja őket.

A végére hagytam a talán legnagyobb újítást, az NHL Cards opciót. Ez valójában egy új játékmódot jelent, melyben a legkülönfélébb feladatok teljesítésével (ezekből rengeteg van, mint például 5 faceoff megnyerése, gólszerzés breakawayből, vagy győzelem egy tornán) gyűjtött pontjainkból véletlenszerűen összeállított, tíz kártyát tartalmazó csomagokat vásárolhatunk. Ezek azon kívül, hogy szépen mutatnak az albumunkban, a legváltozatosabb dolgokra képesek: a játékos kártyáktól emberünk mindenféle bónuszokat kaphat, a cheat kártyákkal csalásokat engedélyezhetünk, az easter egg lapok pedig az olyan jól ismert gegeket hozzák elő, mint például a nagy fejű hokisok. A legérdekesebbnek én mégis a celebration kártyákat tartom, melyeket a tűzgombokhoz rendelve a gólok után változatos ünnepléseket csalhatunk elő.

A hangok külön bekezdést érdemelnek – megkockáztatom, ezen a téren már a tökéletesség határát súrolja az NHL 2002. A menük alatt és a meccsek kezdetekor pörgős rockzene teremti meg az alaphangulatot. A mérkőzés hangjai, a nézők moraja, a műsorközlő, na és az elmaradhatatlan elektromos orgona is nagyon a helyükön vannak, az ember tényleg egy hatalmas jégcsarnokban érzi magát. A kommentárok komoly fejlesztésen estek át: ha kikapcsoljuk a Color Commentary opciót, akkor ebből semmit nem veszünk észre, ellenkező esetben viszont a szokásosnál sokkal dinamikusabb, helyenként igen humoros közvetítésben lehet részünk.

Összességében egy minden ízében professzionálisan kivitelezett sportjátékot kaptunk az EA Sports-tól. Bár forradalmi változások most sem történtek, a „sok kicsi sokra megy"-elv alapján azt kell mondjam, az NHL 2002 nem okozott csalódást.

Immortal

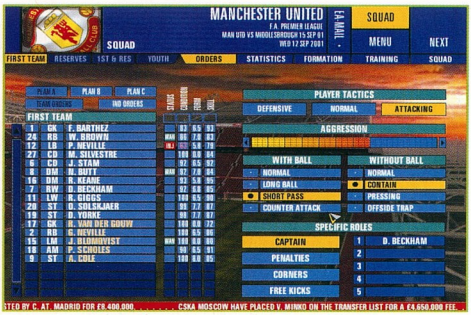
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-300, 32MB RAM, 4MB Video JAVASLAT: Én az élvezhetőség határát valahol 500 MHz, 64 MB RAM és egy 32 megás videókártya magasságában húznám meg.

Sok apró újítás
Profi prezentáció
Tökéletes hangulat

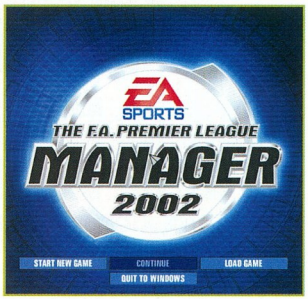
Csak apró újítások a 2001-hez képest

91%



FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● WWW.EASPORTS.COM



AZ EA SIETVE DOBTA PIACRA FOCIMENEDZSER JÁTÉKÁT, HISZEN ÍGY IS ALIG EGY HÓNAPJA LESZ - ELADÁSOKAT PRODUKÁLNI - A CHAMPIONSHIP MANAGER MEGÉRKEZÉSÉIG.

Nem mondhatnám, hogy kiélezett versenyt folytatnak a kiadók a focimenedzser-játékok rajongóinak kegyeiért. Ott van ugyebár a felülmúlhatatlan Championship Manager, na meg évek óta egyetlen kihívója, az FA Premier League sorozat. Utóbbi 1999-ben egész ígéretesnek tűnt, 2000-ben még mutatott némi fejlődést, a következő évben már csak minimálisat, most pedig… Hát, ha csak ennyire futja, talán jobb lenne nem erőltetni a dolgot.

Az FAPLM 2002 egyszerűen semmit nem változott a tavalyi verzióhoz képest! Így aztán hiába is szeretnék nektek az újításokat bemutatni: maradtak a régi bajnokságok, a 3D engine-t sem cserélték ki, sőt, még a szokásos menü-átrajzolás is elmaradt! Persze kapunk némi – nem éppen up-to-date – adatbázis-frissítést, meg bekerült az UEFA új átigazolási rendszere, de jobb helyeken ezt ingyen lehet letölteni a netről. Megvádolhatnátok persze elfogultsággal, hisz ezt a CM01/02-ről is el lehet mondani, de egyrészt ott azért voltak egész komoly változások (fog of war), másrészt egy nagyon jól működő rendszert fejlesztgetnek apránként, ezzel szemben az FAPLM készítői az évek során belemerevedtek olyan alapvető hibákba, melyek erősen megkérdőjelezik játékuk jövőjét.

Hogy ne érhesse szó a ház elejét, mégis-csak bemutatom a program alapvető szolgáltatásait. Aki már játszott a 2001-el, vagy olvasott róla leírást, az most nyugodtan lapozhat.

Irányítani kívánt csapatunkat nyolc ligából választhatjuk ki. Tényekhetünk Angliában, Skóciában, Németországban, Olaszországban, Spanyolországban, Franciaországban, Hollandiában és Belgiumban. A CM-rel ellentétben itt nem csupán az olyan klasszikus menedzseri feladatokat kell ellátnunk, mint az edzéstervek meghatározása, a csapat és a taktika összeállítása és az igazolások, hanem a klubigazgató teendői is a nyakunkba szakadnak. Lehetőségünk nyílik tehát stadionunk és a környező létesítmények fejlesztésére, a jegy- és bérletárak meghatározására és a pálya karbantartásának felügyeletére. A szakmai részek kivitelezése nem rossz, de sok tekintetben elmarad a CM-től. A taktika összeállítása kissé körülményes és nem kellően részletes, de szódával elmegy. Az edzéstervek kidolgozása viszont elég egyedi és érdekes módon van megoldva, ezen a téren inkább a Nagy Öregnek van lemaradása. Ha összeállítottuk csapatunkat és átbogarásztuk postánkat, akár neki is vághatunk a soron következő mérkőzésnek.

Minden ilyen stílusú játéknak sarkalatos pontja a meccsek megjelenítése. Az FAPLM készítői egy leleményes huszárvágással oldották meg a dolgot: minden meccset négy különböző módon játszhatunk le. A "Quick match"-nél csak a lejátszott találkozó jegyzőkönyvét tekinthetjük meg. A "Fastview" hasonlít leginkább a CM írott közvetítéséhez, de itt jóval kevesebb adatot és információt kapunk, így nincs igazán rálátásunk a játék alakulására. A "3D Highlights" a meccs legfontosabb jeleneteit mutatja be (nulla interakció), a "3D match"-el pedig egy lebutított FIFA-motor segítségével végignézhetjük a mérkőzést. Ez utóbbi egy idő után nemcsak unalmas, de még idegesítő is, annak ugyanis, amit a csúnyácska figurák a majdhogynem ronda stadionokban művelnek, nem sok köze van a valódi focihoz (mesterséges unintelligencia…). Úgy néz ki tehát, hogy négy szék között is sikerült a földre esnünk.

Olyan apróságokat, mint a nehézkes navigálás a menük között, az idegesítően lassan animált, de legalább csicsás pop-up ablakok, vagy a sok helyen sekélyes adatbázis (aki nem akar agyvérzést kapni, inkább ne nézze meg a magyar csapatokat), már csak címszavakban említek meg. A nagybetűs Játékélmény tekintetében egyszerűen a CM nyomába sem ér az FAPLM. Persze ízlések és pofonok, de akinek megvan a 2001, az nehogy még egyszer megvegye! Ne hagyjátok magatokat megtévesztetni a dobozra írt számmal!

Immortal

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P-300MHz, 32MB RAM, 3D gyorsító **JAVASLAT:** Ha gyenge hozzá a géped, szerezd be a 2000-es változatot - nagy különbség nincs, sőt, szerintem a 2 éves verzió szebb.

Érdekes klubelnöki feladatok
Igényes design
Többféle mérkőzésmód

Ez nem egy új játék!
Sekélyes szimuláció
Bugos 3D meccs-engine

72%

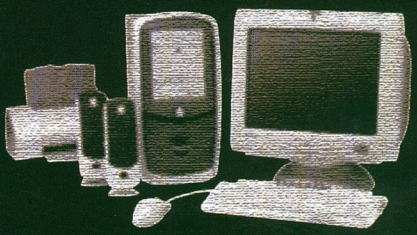
X. HAJDÚ-COMP

Informatikai Szakkiállítás és Vásár

Az időpont: 2001. november 7-10.

A helyszín: Debrecen Hotel Aranybika
Bartók terem

Nyitvatartás:
november 7-8-9-én 10.00-18.00 óráig
november 10-én 10.00-14.00 óráig



További információ kapható a rendezőknél:

Kölcsey Ferenc Megyei Közművelődési Intézet
Debrecen, Kálvin tér 2/a
Tel.: 06-52-413-977
Fax: 06-52-416-040

e-mail: kolcsey.muvint@matavnet.hu

Mindenkit szeretettel várunk a szakmai programokkal kibővített kiállításra!

Quake 3 a Quickben

QUICK QUAKE BAJNOKSÁG
2001. november 15-18.

- jelentkezés a helyszínen
- délelőtt szabad játék, délután verseny
- győztesek játéka a magyar bajnokokkal

NYEREMÉNYEK

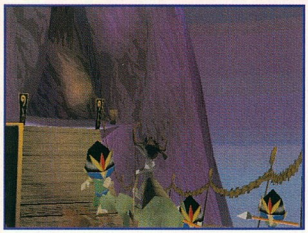
- digitális kamera
- discman

HELYSZÍN

Ferenc körúti Quick

PCGAMES

Quick



BUGS BUNNY & TAZ - TIME BUSTERS

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: 7990 FT

A Bolondos Dallamok, vagy ahogy ezt a Warner Testvérek stúdiójában anno kitalálták, a Looney Tunes lassan harmincadik évfordulójához közeledik, ám népszerűsége továbbra is töretlen a kisebb korosztály körében. Bár hozzánk csak a rendszerváltás óta tört be a sok csatorna, és velük együtt a külföldi „rontás", azért ez alatt a tizenegynéhány év során fejünkbe véshettük és szívünkbe zárhattuk Tapsi Hapsi, Taz, Gyalogkakukk, Csőrike, Prérifarkas, Szilveszter és a többi mókás szereplő nevét. Aztán ahogy fejlődött az otthoni szórakoztatás, és tört teret magának a PC is, a Warner Brothers fejet hajtott a francia Infogrames előtt és elkezdődött egy nagyszabású játékfejlesztés. Eme történetből íme az első példány, ahol Tapsi és Taz együtt próbál meg érvényesülni az idő ellen. Merthogy ebben a felettébb aranyos és szórakoztató ügyességi/mászkálós játékban két hősünk is lesz párhuzamosan, akik egyfajta időzavarba kerülvén meg kell mentsék magukat és a mesevilágot. Ebben segítségükre lesz Nagyi, aki anyai jótanácsaival segíti az előrehaladásukat. Maga a program amellett, hogy felváltva engedi irányítani Tazt és Tapsit, egyedülálló módon tartalmaz egy kétjátékos változatot is, melyben ketten a gép elé ülve egyszerre nyílik módunk hőseinkkel barangolni.

A program viszonylag hamar megszokható, melyben segít a barátságos megjelenítés (hátulról látjuk a szereplőt), és nem utolsó sorban az elején található kalauz-misszió. Itt részletesen megtudhatunk mindent arról, hogy miért és milyen fogaskerekeket kell gyűjtenünk, hogy az ellenségeinket miként tudjuk likvidálni, és hogy hány féle mozgásra vagyunk képesek. Több zónát is bebarangolhatunk, és minden pályán további aljátékokra bukkanhatunk, ami tovább növeli az élvezhetőség mértékét. A játék története monumentális, tehát aki rá voksol, nemcsak hogy jól fog szórakozni, de viszonylag sokáig is.

DIRT TRACK RACING PINBALL

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: NEM ISMERT

Mindig is vallottam, hogy az ember azt csinálja, amihez ért, vagy amihez affinitása van, mert akkor abból különösen jó dolgok sülhetnek ki. Ausztráliából eleddig nemigen érkezett hozzánk arra utaló jel, hogy játékfejlesztő cég – ne adj' Isten cégek – működnének, azonban a RatBag lelkes csapata lassan tudatosította bennünk, hogy nemcsak a sárdagasztáshoz értenek ezeken az elhíresült Dirt Track versenyeken, hanem a játékfejlesztéshez is. Persze a suszterek nem mentek messze a kaptafájuktól, hisz az eddig elkészült játékok mindegyike versenyszimuláció volt.

De mi is ez a Dirt Track? – tehetitek fel a kérdést teljes joggal. Nos kérem szépen, ez egy fedettpályás verseny, amit a homokon, extraerős autók részvételével szerveznek. És ezt az ausztrálok előszeretettel képesek bámulni, akár órákon át is. Ezekről a versenyekről készített pár játékot a RatBag, és ha már így benne voltak, gyorsan átruccantak egy pihentetőbb stílusba, a flipperébe. Persze ezeknek az asztaloknak valamiféle témát is kellett adni, így nem jártok messze az igazságtól, ha a fentebb említett versenyeket jelölitek meg megoldásként.

A Dirt Track Racing Pinball egy 2 táblát magában foglaló játék, összességében elég jó grafikai kidolgozottsággal, alul pofás mátrix-kijelzővel, a táblán loopokkal, gombákkal és kapcsolókkal – tehát minden adott egy hangulatos játékhoz. Bár a professzionális flipper-szimulátoroktól – mint például a Pro Pinball sorozat – egy halvány árnyalattal gyengébben muzsikál, ám a megcélzott korosztály szempontjából ez nem biztos, hogy hátrány. Sőt. Itt legalább nem esik le olyan könnyen a labda, nem olyan komplex és átláthatatlan a tábla, és a golyó sem pattog villámsebesen. Mint általában minden hasonszőrű programban, itt is lehet egyszerre többen nekiülni versenyezni, akár több nehézségi fokozatban, és a beállításoknak köszönhetően akár az is elérhető, hogy a kép ne scrollozódjon a táblán fel és alá, hanem egész alakban mutassa azt.Tehát nyugodtan állíthatom, hogy ideális választás azoknak, akik most ismerkednek ezzel a világgal.

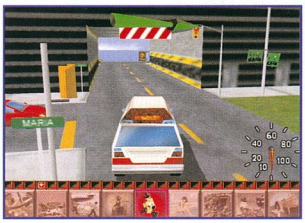
MATCHBOX EMERGENCY PATROL

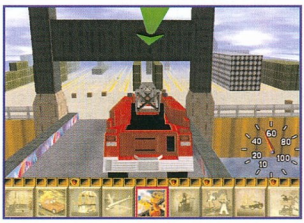
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: NEM ISMERT

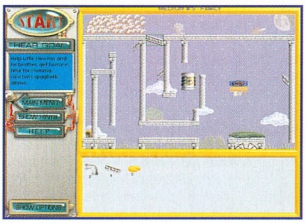
Amikor én még gyerek voltam, az egyetlen valamirevaló szórakozási eszközt a füves domb jelentette az első káposztásmegyeri lakótelep mellett. A domb ugyanis univerzálisnak bizonyult mindenféle játék szempontjából, hiszen akár nyomhattunk egy szolid focit, harcot vívhattunk a G.I. Joe bábuinkkal, vagy a merdzsó parkot elővéve őrült versenyzésbe kezdhettünk (a LEGÓt csak azért hagytam ki, mert azt anyu nem engedte kivinni a fűbe :)). Szóval Matchbox. Az volt ám az igazi élet! Versenyezni az elsimított homokon, átsuhanni az alagutakon, üldözőbe venni a másikat... És 2001-ben mindennek megszületett a digitális leképeződése a Matchbox Emergency Patrol személyében.

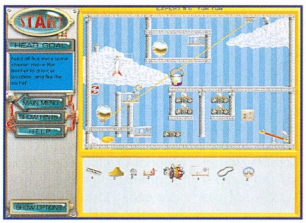
A játékban egyetlen fő feladat hárul ránk: megvédeni az ártatlanokat. Igaz, ezt akár háromféleképp is megtehetjük, ugyanis segítőeszközeink a mentő-, a rendőr- és a tűzoltóautó lesznek. A gombkiosztás és úgy az egész játék nincs túlkomplikálva, a nyilakkal mozoghatunk, a Space nyomva tartásával kapcsolhatunk turbó fokozatba (ekkor ugyanis szirénázva megyünk), a Tabbal pedig a város térképére nyerhetünk bepillantást. Ideális tehát akár a legkisebbek számára is. Alapból a rend őreivel vágunk neki a kalandozásainknak, de időközben bármikor átválthatunk a másik két szervre is, mindössze a mentőállomás vagy tűzoltóság épülete elé kell leparkíroznunk. A megoldandó feladatok a képernyő alsó felében foglalnak helyet, a bekeretezett négyzetben láthatjuk, hogy éppen bankrabláshoz, törött lábhoz, égő házhoz riasztanak e minket. Minden szervnek 9 végrehajtható feladata lehet, és hogy megtaláljuk még időben a helyszínt, a képernyő tetején található nyíl segít nekünk. A 9 megoldott eset után autónk fejlődik és egy sokkal masszívabb kivitelben folytathatjuk a játékot.

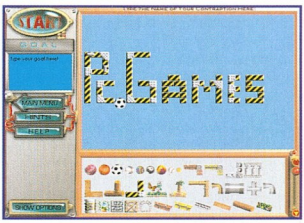
Összegezve: a MEP kimondottan a gyerekjátékok kategóriájába tartozik, és ott is inkább az alsóbb korosztályt veszi célba a leegyszerűsített, ám mégis teljesen élvezhető kezeléssel és megjelenítéssel. Ideális választás tehát csemeténk számára.











THE INCREDIBLE MACHINE: EVEN MORE CONTRAPTIONS

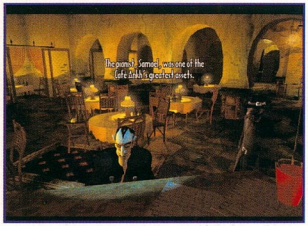
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: 6990 FT

Bár még csak október közepén járunk, az okos és előretekintő szülő időben elkezd informálódni drága jó csemetéjének karácsonyi meglepetésén, és esetlegesen be is szerzi azt; míg a másik oldalon a drága jó csemete már most elkezdi 2 hónapos marketing-kampányát a kiszemelt áldozat megszerzése érdekében. Általában az érdekek ott szoktak ütközni, hogy míg a gyermek lehetőleg egy vérszegénynek semmiképp sem nevezhető akciójátékot szeretne magának, addig a kedves szülők ennek az írmagjával sem hajlandó traktálni a szeretett utódot. Ilyenkor jönnek a kényszerű kompromisszumok és megalázkodások, végül megszületik a megoldás: ez van, ezt kell szeretni. A kérdés már csak az, hogy melyik oldal győzedelmeskedik...

Az Incredible Machine elég tekintélyes múltra tekinthet vissza a játékok történelmében, hiszen a Sierra gyermeke talán az elsők között volt abban a készségfejlesztésben, amit én csak Tom és Jerry-effektusnak hívok. Mindjárt meg is magyarázom! A népszerű rajzfilmsorozatban találhattunk olyan jeleneteket, amikor akár az egyik, akár a másik oldal olymódon próbált meg borsot törni az ellenfél orra alá, hogy ördögi szerkezeteket eszkábálva egy pöcök átbillentésével működésbe hozta és aztán a tekegolyó elindult a csatornaereszen, és átgurult a kerten, és... Nos, tulajdonképpen ez volt az IM, aminek idén megszületett a folytatása, ami főleg új elemeket és feladatokat tartalmazott. Ebben a játékban sem kell mást tennünk, mint egy folyamatot működőképessé varázsolni, hiszen ezekből a pályákból hiányzik pár elem, amit a képernyő alján található tárolóból kiválogatva és megfelelő pozícióba behelyezve működésbe hozhatjuk a szerkezetet. Az arzenál félelmetes mennyiségű elemből áll, ezt a mennyiséget talán csak a pályák száma múlja felül – szó szerint monumentális tehát az alkotás.

Ha értékelni kéne, sok minden rosszat nem tudnék mondani róla, hisz az Incredible Machine a maga kategóriájában a legötletesebb, legszórakoztatóbb és leghangulatosabb logikai játék, ami korhatár nélkül bárki számára használható.

Bagó Péter



BEST OF

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR: 3990 FT

Beetle Crazy Cup

Az egész világon tombol a retroőrület, vagyis a visszatérés a gyökerekhez, a megszokotthoz, a kevésbé high-tech cuccokhoz. A számítógépes játékok terén is megfigyelhető egy effajta tendencia, hiszen a közelmúltban számos olyan program jelent meg, ami egyszerűen fittyet hányva a modern idők szavára 5-6 évvel ezelőtti technológiával készült el, vagy például egy 15 évvel ezelőtti klasszikus feldolgozása volt. A Volkswagen „bogár" kódnéven guruló aprósága eléggé forradalmi kinézettel borzolta a köznép idegeit, ám legalább ugyanennyien voltak azok, akik repesve fogadták a kis négykerekűt. A sikerre mi sem jelent több garanciát, mint hogy pár éve a cég modernizált változatban árulja több millió forintért az új Beetle-t...

És hogy miként kapcsolódik mindez a Xpiral autós játékához? A név elárul mindent, itt ugyanis nem másra kell felkészülnünk, mint egy minden bogárral megkent száguldozásra. Az persze mindenki előtt világos volt, hogy pár pálya és a kis bogárhátú kevés lenne az üdvösséghez, így hát olyan játékmódokat generáltak a programhoz, ami erősen eltér a klasszikus értelemben vett VW feelingtől, és ezt meg is fejelték néminemű fantáziával, ami aztán érdekes, ám felettébb szórakoztató egyveleget alkotott. Így az autók terén se tessék kerek szemekkel lesni a képernyőt, ha valami szokatlant tetszenek észrevenni. Illetve: tessék nyugodtan kikerekedett szemmel nézni a Volkswagenek buggy, monster és cross típusú válfajait, hiszen az alkotóknak sikerült olyan újításokat eszközölniük, amik bár vadonás újak, mégis híven tükrözik a tradíciókat.

A játékmódok terén van sima utcai verseny, lehet nagy arénákban krosszozgatni, vagy a behemót nagy monsterekkel harcolni, és akár ugratóversenyen is részt lehet venni. A grafikára nem lehet panasz: élénk, vidám színekben pompázik a képernyő, ami amúgy a játék egészére jellemző – értem itt a zenére, ami egyfajta debil, ám mégis jófajta hangulatot áraszt, valamint az irányításra, ami nem kifejezetten sikerült profira, vagy úgymond élethűre, de hát ez csak egy könnyed kis versenyzés, akár osztott képernyőn és helyi hálón is, kis gépigénnyel, és mint olyan, kategóriájában előkelő helyezéssel.

Discworld Noir

„Helló, a nevem Lewton. Foglalkozásomat tekintve magánnyomozó vagyok. Nem is tudom pontosan, honnan jött az ötlet, de egy este elmerengtem azon, hogy milyen jó érzés lenne, ha lenne egy saját irodám: egy hely, ahová ha belépnél, eléd tárulna az íróasztalom, üvegezett ajtómon pedig ott állna a nevem. Ó igen. Ez tényleg baró lenne. Ám ahogy ez már csak lenni szokott, ha a dolgok be-, illetve elindulnak, jön az első kuncsaft, egy bizonyos Carlotta, aztán egy Dwarf, akik titokzatos módon utánam koslatnak, valamint van ez az agynélküli monstrum, Malachite, és szépen lassan elkezdek filozofálni azon, hogy Discworld első magándetektívje könnyen válhat az utolsóvá is..."

Terry Pratchett Korongvilág című művének eddig két leképeződése vált ismertessé a számítógép-felhasználók számára, ezek voltak a grafikus kalandjáték, a Discword első és második részei, melyben egy kicsit bohókás varázslótanoncot kellett szárnyaink alá vennünk. A játék amellett, hogy egy fantasztikusan eredeti és ezáltal magával ragadó világban játszódott, nem szégyenkezhetett a humor terén sem: a maga tipikusan angol humorával, szarkasztikus megjegyzéseivel boldogította egy-egy puzzle megoldása közben a kedves játékost. A Discworld Noir azonban szakított mindennemű hagyománnyal, hiszen mint a fenti kis történetrészletből is kitűnik, már nem Rincewindet, hanem Lewtont fogjuk irányítani, és a grafikus megjelenítés is a számítógép által generált képekre változott a kézzel rajzolttól. Ami maradt, az a Pratchett-féle világ és hangulat, no meg persze a kalandozás. A 3 CD-s opusz elég jól szimulálja a magánnyomozói életstílt, hisz azon kívül, hogy van egy ballonkabátunk és egy kalapunk, és Ank-Morpork utcáin járkálva azt vehetjük észre, hogy állandóan esik az eső (többek között ezekkel a jegyekkel felvértezett alkotásokat szokás Noir jelzővel emlegetni), főhősünk biztos kézzel jegyzetel minden konklúziót, mely a beszélgetésekből számára megmaradt, figyeli a városban történt eseményeket és helyszíneket, hogy aztán potenciális információra lelhessen az alapos kikérdezések során.

A játék jó, annak ellenére, hogy '99-es, mert hiszen a történet időtálló, a kivitelezés még ma is simán megállja a helyét, és hát az ára is igen csak felhasználóbarát. Úgyhogy kedves kalandkedvelő barátaim: kötelező darab.

Wheel of Time

Kaland és szerepjáték akad sokféle, de egyvalamit megszokhattunk, amikor ilyenfajta programokkal játszottunk: a játékteret mindig külső nézetből láthattuk. Nos, a Legend Entertainment fejlesztése már ezen a tradicionális ponton szakít a hagyományokkal, hiszen az először 1998-ban kiadott Wheel of Time egy belső nézetes akció/szerepjáték a javából. Olyan ez tehát, mint egy Doom, azzal a különbséggel, hogy itt nem elsődleges és egyben kizárólagos cél az ellenfelek likvidálása, valamint itt azért néminemű interakcióra is számíthatunk a varázslatok és tárgyak végett.

A WOT már csak azért sem tekinthető kispályás alkotásnak, mert a technológia háttere nem máshonnan származik, mint az Unrealt fejlesztő Digital Extremes-től, hiszen cakkumpakk megvásárolták az engine-t, a mögötte álló történethez pedig Robert Jordan (külföldön) híres fantasy világából merítettek ihletet. Természetesen ebben a világban is megtalálható az úgynevezett jó és rossz oldal, akik örök ellentétben állnak, és évszázadokon, akár évezredeken keresztül harcolva egymással alkotják a sztori gerincét. Esetünkben a gonosz oldalt éppen most ébresztették fel hosszú csipkerózsika-álmából, és a Fehér Torony – azaz a jó oldal – minket, azaz Elayna Sedai-t állítja ki az ellene folytatott harcban. Igen, jól látjátok: egy hölgyemény bőrébe kell majd bújnunk.

A játék amellett, hogy kalandozásainknak ad teret, új ötlettel bővíti a játék sokszínűségét, mégpedig a csapdákkal. Több jelenet is lesz a történetben, amikor erő helyett az ész győzedelmeskedik, értsd ezalatt, hogy gödröket, falakat és falból támadó nyilakat kell felállítanunk az ellenség megfékezésére. Természetesen többjátékos mód is rendelkezésünkre áll, akár helyi hálón, akár az Internetet kihasználva lehet nekirontani a másiknak.

Még egyszer mondom: érdekes egyveleg született a fantasy játékok és a belső nézet ötvözéséből, 40 különböző varázslattal és sok-sok órát igénylő játékidővel.

Bagó Péter

Lepd meg a barátodat egy

INGYEN

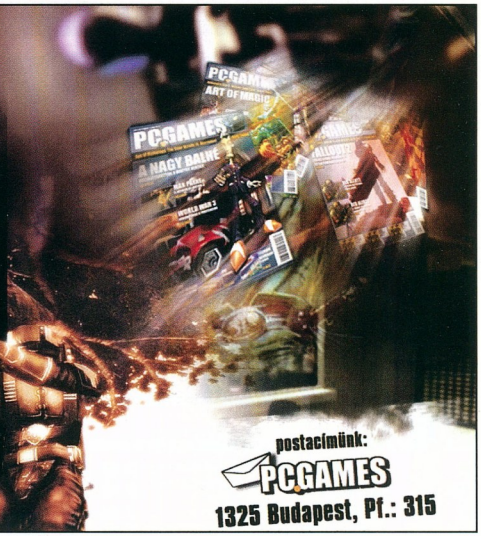
PC.GAMES-szel!

Küldd el a barátod nevét és címét, vágd ki mellé a 90.oldalon található kupont s mi

AJÁNDÉKBA

küldünk egy PC.GAMES-t!

2001. november 15-ig tudjuk elfogadni a beérkező kéréseket és a készleteink erejéig tudjuk azokat teljesíteni.



postacímünk:
PC.GAMES
1325 Budapest, Pf.: 315

www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten* - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F: 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F: 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

*komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

PixelView Visual Media

TV -tuner kártyák
(mono, stereo, +FM stereo)

Hordozható
USB-s TV-tuner

Kombinált TV-tuner
+VGA +FM kártya

Geforce2 MX200,400
VGA kártyák

Csúcs minőség! - Kedvező árak! - Érdeklődjön!

WIN Computer
1064 Bp. Vörösmarty u. 61.
T: 353-4304, F: 317-2834
www.win.hu, win@win.hu

A hirdetés felmutatójával nov.15-ig 3-5% kedvezményt kap!

1133 Hegedűs Gyula u. 63
tel: 236-0818, 236-0819
www.x-multimediashop.hu

- Komplett PC konfigurációk
- Házimozi komponensek
- DVD
- Mobiltelefonok
- Konzol gépek
- Mindez egy helyen!

A hirdetés felmutatásával
5% kedvezmény!

Végigjátszások:

Már kapható a legújabb számunk!

Keresd az újságárusoknál!

Commandos 2, Art of Magic, MechCommander 2, Original War Arcanum, Settlers 4

Válogatás a PC.GAMES honlapjának programjaiból

Játékdemók:

Codename: Outbreak, Stronghold, Art of Magic IL2:Sturmovik...

Teljes játékok: EartForce, Elite: New Kind...

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINIMUM

CPU:	AMD Duron 850	13.500 + áfa
MOBO:	ASUS A7V-E	20.500 + áfa
RAM:	1 x 128MB Brand PC133	4.000 + áfa
VIDEO:	ASUS AGP-V6600MX 32MB	15.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB PCI128	5.000 + áfa
HDD:	IBM 30GB 5400	24.000 + áfa
CD-ROM:	TEAC CD-540E	12.000 + áfa
ÖSSZESEN:		94.000 + áfa
MONITOR:	Samsung SyncMaster 750s	55.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium 4 1.5GHz	38.000 + áfa
MOBO:	ASUS P4B-M	34.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB Brand PC133	7.000 + áfa
VIDEO:	ASUS AGP-V7700 32MB	35.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB Live!	11.000 + áfa
HDD:	IBM 40GB 7200	32.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-115	17.000 + áfa
ÖSSZESEN:		174.000 + áfa
MONITOR:	Samsung SyncMaster 750p	72.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon 1.4GHz 266FSB	33.000 + áfa
MOBO:	MSI K7T266pro	40.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	11.000 + áfa
VIDEO:	ASUS AGP-V8200 64MB	99.000 + áfa
AUDIO:	Sonic Fury	27.000 + áfa
HDD:	IBM 60GB 7200	45.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-115	17.000 + áfa
CD-RW:	Plextor PX-W1610A	39.000 + áfa
ÖSSZESEN:		311.100 + áfa
MONITOR:	Samsung SyncMaster 950p	99.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

Minimum

A folyamatos árcsökkenéseknek köszönhetően az általunk ajánlott minimális konfiguráció nagyobb változásokon esett át.

A Celeron processzort felváltotta a szintén alsó szegmensbe ajánlott AMD Duron CPU, ami nem csak gyorsabb ellenfelénél, de határozottan olcsóbb is. Hála az ASUS jó minőségű és kedvező árú A7V-E alaplapjának, igazán pénztárcakímélő konfigurációt lehet már építeni az AMD termékeiből.

A nagyobb tempóval a VGA kártyának is meg kell birkóznia, ezért a már-már „kihalófélben" lévő TNT2-t egy másik elavultnak számító, de gyorsabb GeForce 256 alapú és ezáltal T&L támogatású vezérlő váltotta fel. Aki ennél gyorsabb vezérlőre vágyik ebben az árkategóriában, annak még a „noname" gyártók GeForce2 MX400 32MB, vagy KYRO II alapú kártyái ajánlhatók. Ezek sebessége jelentősen – vagy egyáltalán – nem tér el a neves gyártók termékeitől, azonban várhatóan nagyobb az esélyük a meghibásodásra.

A konfiguráció többi részét nem érte változtatás, hisz a minőségből – pár ezer forintért – véleményünk szerint nem érdemes engedni!

Medium

Jelentősen átszabtuk a középkategóriás gépünket, ami az új i845 alaplapok megjelenésének és a kedvező árú P4 processzorok elterjedésének volt köszönhető.

A konfiguráció lelke ennek megfelelően egy Intel Pentium 4 1.5 GHz-es processzor, mely fényévekkel olcsóbb, mint egy Tualatin magos, vagy akár egy Coppermine magos Pentium III CPU. Az i845 + PC133 duó árelőnyének kellemetlen hatását a sebességben érzékelhetjük, hisz teljesítménye jócskán elmarad az i850 + Rambus párossal szemben. Éppen ezért ez a konfiguráció az Intel processzorokat favorizáló, kisebb összeget áldozó vásárló számára lehet kedvező vétel.

A viszonylag nagy teljesítményhez jól illeszkedik az NVIDIA GeForce2 GTS alapú ASUS grafikus kártya, melynek ára már elfogadható mértékűre csökkent. Természetesen aki ismét a „névtelen" gyártók termékeit választja, pár ezer forint ráfizetéssel egy GeForce2 Pro 64MB-os kártyára is beruházhat, azonban véleményünk szerint a magasabb memória órajel, és az általa elért minimális sebességkülönbség nem feltétlenül ér meg több garanciális problémát.

High-End

A csúcskategóriás gép apróbb módosításokon esett át, ami főleg a processzort, memóriát és a hangkártyát érintette.

Az igazán fürge és kedvező áron megvásárolható 1.4 GHz-es (266FSB) AMD Athlon processzort – az MSI K7T266pro alaplapnak köszönhetően – DDR PC2100 memória próbálja kiszolgálni, tovább növelve a gép teljesítményét. A DDR modulok magasabb ára miatt csupán 256MB memóriát választottunk, azonban a legtöbb alkalmazáshoz és játékhoz még ez a mennyiség elegendőnek mondható.

A zenei élményért ebben a konfigurációban már nem Creative termék a felelős, hanem a VideoLogic nevével fémjelzett SonicFury 6 csatornás hangkártya. A rengeteg ki/be csatlakozó között analóg, vagy S/PDIF digital koax ki és digital S/PDIF bemenet is található, valamint ismeri a digital CD bemenetet is. A DLS hangminták mellett hardveres equalizer-rel is fel van szerelve, és rengeteg szabványt támogat (A3D, EAX1, EAX2, I3DL2, DirectSound3D). Ezek mellett még rengeteg hasznos és haszontalan szolgáltatással hálálja meg választását a SonicFury hangkártya.

Áraink a 2001. szeptember végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

VIA – a leggyorsabb C3 CPU

A VIA alkalomhoz illően, a pekingi VIA Technology Forum 2001 rendezvényen jelentette be a jelenleg leggyorsabb C3 processzorát. Az Ezra magra épülő, 866 MHz-es órajelen működő CPU 0,13 mikronos technológiával készül és Socket370 foglalatba telepíthető. Hasonlóan a szerényebb teljesítményű és órajelű C3 sorozathoz, az új 866 MHz-es változat is 128 KB elsődleges, és fele ekkora, azaz 64 KB másodlagos gyorsító tárral van felszerelve. Az MMX és 3DNow! utasításkészletet is támogató C3 termékek ugyan teljesítményben nem veszik fel a versenyt az azonos órajelen működő Intel és AMD processzorokkal, azonban – a 0,13 mikronos technológiának köszönhetően – alacsony fogyasztással büszkélkedhetnek. Ennek, és a kedvező árnak hála, ideális választás lehet a C3 CPU a belépő szintű asztali és mobil gépek vásárlói számára. A későbbiekben – még a negyedik negyedévben – várható az Ezra magot felváltó Nehemiah magos C4, mely a magasabb – akár 1,3 GHz-es – órajel mellett nagyobb másodlagos gyorsító tárral rendelkezik majd. Addig viszont maradnak a C3 processzorok, melyek közül a 800 MHz-es verziót – egy újabb marketingfogásnak köszönhetően – „sütis" dobozban árulnak majd, melyben a CPU mellett egy golyóscsapágyas hűtőventillátort és a telepítést segítő „kézikönyvet" is találhat a vásárló.

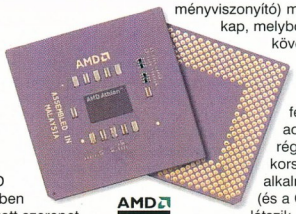
ASUS – CRW-1610A

Az ASUSTeK bemutatta a legújabb CD-RW meghajtóját, mely 40x olvasásra, 16x írásra és 10x újraírásra képes. Az ASUS DDSS II (Duable Dynamic Suspension System) technológia, mely minimálisra csökkenti a meghajtó által keltett zörejek szintjét, már ismerős lehet. A FlextraLink technológia azonban a buffer-alulcsordulás elleni védelemben jeleskedik. Amennyiben a buffer feltöltése a teljes kapacitásának 1%-a alá zuhan, úgy az írás abbamarad, és csak megfelelő adatmennyiség után folytatódik tovább a rögzítés. A fejlesztők szerint a CRW-1610A eszeveszett sebességgel képes az audio CD-k rippelésére, valamint emellett kompatibilis az MPC2, MPC3 és a PC97/98/99/2000-es szabványokkal.

Intel – Rambus megállapodás

Az Intel és a Rambus új keresztlicenc-megállapodást kötött egymással, melynek értelmében az Intel felhasználhatja a Rambus összes szabadalmát, míg a Rambus az Intel szabványaihoz férhet hozzá. A megállapodás pontos részleteit nem hozták nyilvánosságra, de az nem titok, hogy a nehézségekkel küzdő Rambus reményei szerint ez a lépés kedvezően befolyásolhatja a harmadik negyedéves pénzügyi eredményeit. A talpon maradáshoz pedig elengedhetetlen a további nagysebességű interfészek fejlesztése, melyben nagy segítséget nyújt a most megkötött keresztlicenc szerződés a Rambus számára!

Athlon XP PR jelöléssel



Az AMD több marketingfogással próbálja még kelendőbbé tenni októberben megjelenő, asztali Palomino magos Athlon processzorait. Első lépésben a Windows XP körüli felhajtást kihasználva Athlon XP névre keresztelte az új verziót. Az AMD bevallása szerint a megnevezésben nem a Windows új verziója játszott szerepet, mivel az Athlon esetében az XP az eXtra Performance rövidítése, mely az extra teljesítményre utal. Az Athlon XP ellenfele a Pentium IV lesz, mely azonos órajel mellett esélytelen az AMD termékével szemben. Ezért második lépésben az Athlon XP egy úgynevezett Performance Rating (teljesítményviszonyító) megnevezést is kap, melyből arra lehet következtetni, hogy mekkora órajelű Pentium 4 processzornak felel meg az adott termék! A régebbi, Pentium I korszakban ezt már alkalmazta az AMD (és a Cyrix is), és úgy látszik, most is célszerűnek tartja, mivel véleményük szerint a laikus vásárlók többsége csupán az órajel alapján választ processzort. A PR jelölésekkel azonban – szerencsére – nagyon óvatosan bántak, hisz a jelölések valamivel a valós teszteredményeknek megfelelő értékek alatt vannak.

Maxtor – túl a 137 Gigán

A Maxtor tovább „erőlteti" az ATA szabványt, és hogy az új ATA-133 teret hódítson, két új, a szabvánnyal kompatibilis merevlemezt jelentett be. A DiamondMax Plus család nagyobb tagja a D540X 160GB adat tárolására ad lehetőséget, és így ez lesz az első IDE winchester, mely túllépi a 137GB-os határt. A hatalmas mérethez megfelelő sebesség társul, hisz az 5400-as fordulaton pörgő tányérokkal 9,6 ms-os átlagos adatelérési időre képes. A kisebb D740X testvér fele ekkora kapacitással rendelkezik, de 7200-as fordulaton szédíti az adatokat és csupán 8,5 ms az átlagos elérési ideje. A 2 MB-os pufferrel rendelkező termékek közül a 80 GB-os D740X 250 dollárba kerül és már megvásárolható, míg a 160 GB-os D540X-re szeptember végéig kell gyűjteni, ugyanis 400 dolláros áron lesz kapható! Mivel az ATA-133 támogatással ellátott – ALi, SiS és VIA alapú – alaplapok csak 1-2 hónap múlva jelennek meg, ezért a Maxtor a két új merevlemez mellé Promise ATA-133-as IDE vezérlőt ad ajándékba!

I/OMagic – a zenélő trió

Az I/OMagic három új hangkártyát mutatott be, melyek közös vonása, hogy az ESS új, Canyon 3D-2 chipjére épülnek, mely a DirectX 8 optimalizáció mellett Sensuara HRTF, I3DL2, A3D 1.0, EAX 1.0 és EAX 2.0 támogatással is rendelkezik. A legkisebb tudású és egyben a legolcsóbb, 40 dolláros Storm Surge 4 hangszórós kimenettel rendelkezik, valamint egyidejűleg 48 hardveresen támogatott DirectSound3D hangot képes megszólaltatni. A Hurricane Extreme S/PDIF digitális kimenettel is rendelkezik, és már 64 hardveres DirectSound3D hang megszólaltatására képes. Az így keletkezett hangot az 5 csatornás hardveres equalizer segítségével lehet tovább „javítani". Az 50 dolláros árért PowerDVD szoftvert is kap a vásárló. A legdrágább, 70 dolláros Typhoon Theatre, mint a neve is mutatja, egy olyan 5.1-es hangkártya, mely jó választásnak bizonyulhat a házimozizók számára. Ezt igazolja, hogy a digitális kimenettel rendelkező hangkártya mellett a PowerDVD szoftvert is magáénak tudhatja a vásárló.

Pentium III – kihalás szélén

Az Intel mindent megtesz azért, hogy a Pentium 4 még az idei évben kiszorítsa a jó öreg Pentium III típusokat. Ezt nemcsak a Pentium 4 processzorok drasztikus árcsökkentésével és a PC133 SDRAM modulokat támogató i845 chipkészlet bevezetésével segíti. Hogy házon belül ne legyen „konkurencia", az Intel bejelentette, hogy leáll a Pentium III processzorok gyártásával, és ezért az utolsó rendeléseket december 7-ig fogadják. Ez egyben azt is jelenti, hogy az új, méregdrága Tualatin magos asztali CPU verziók is eltűnnek, azonban a szerverek és mobil gépek piacán még egy darabig találkozhatunk velük. Ezt bizonyítja az a hír is, mely szerint az Intel szeretné ezek órajelét 2002 közepére 1.5 GHz-re pumpálni.

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR BILLENTYŰZET

Mivel az asztali gépekhez gyártott billentyűzetek terén már sok újdonságot nem lehet kitalálni, ezért néhány gyártó inkább a mobil gépekhez fejleszt kiegészítő beviteli eszközöket. Erre jó példa a már hazánkban is kapható Maxxtro új numerikus tasztatúrája, mely PS/2 csatlakozóval van szerelve. A K200M ára szerencsére igazodott a méretéhez, mivel kifejezetten kedvező, kb. 1000 forintos áron vásárolható meg.

Jó hír lehet a notebook felhasználók – vagy a gyerekek - számára, hogy már megvásárolható hazánkban is az A4Tech MSW-5 mini egere. Az egyszerű felépítésű és kis méretű egér vidám színösszeállításokban kapható. A mini méret ellenére a két gomb közé egy görgőt is sikerült bepasszírozni, mely nagyban megkönnyíti a lavírozást, vagy esetlegesen a zoomolást egy-egy Quake partyn. További érdekessége a terméknek, hogy a PS/2 csatlakozóval ellátott verzió mellett PS/2-Soros átalakítóval felszerelt Combo változat is létezik belőle.

A kábel nélküli egereket kedvelők az A4Tech RFW-33 mellett az RFW-25 modellt is választhatják, mely szintén 2 gombos és 2 görgős, azonban formája a hagyományos egerekéhez hasonló. Természetesen az akár 2 méteres távolságból is működtethető RFW-25 is energiatakarékos üzemű, melynek köszönhetően csak hosszabb időközönként kell cserélgetni az elemeket.

A vezetékes A4Tech egerek kínálatában az egyszerű, formatervezett három gombos és görgős egér jelent újdonságot a hazai piacon, melyek gombjai és görgője programozható. Az itt felsorolt A4Tech egerek tartalmazzák az iWheelWorks programot, mellyel az egerek összes funkciója maradéktalanul kihasználható.

(Forrás: AlphaSonic Kft)

Manapság az otthoni gépek többnyire 15", vagy már egyre gyakrabban 17" monitorokkal vannak felszerelve. A folyamatos, de lassú monitor-árcsökkentésnek, illetve az egyre több alsó kategóriás termék megjelenésének is köszönhetően a 17" és 19" képméretű monitorok is egyre jobban fognak. Régebben főleg a névtelen gyártók halmozták el a piacot az olcsó és sokak számára silány képminőséggel rendelkező 17" és 19" monitorokkal. Azonban mára már a neves gyártók is versenyre kelnek az alsó kategóriás szegmensben.

Az egyik ilyen gyártó az Iiyama, aki a 19"-es képmérettel megáldott S900MT1 modellt kínálja igazán kedvező – vagy talán verhetetlen – áron. A monitor 0,26 mm-es horizontális képpont-távolsággal rendelkezik, sávszélessége 200 MHz, valamint a horizontális frekvencia 30-96 KHz között változhat. A vertikális frekvencia 50-150 Hz között mozog, ami a maximum felbontásban, azaz 1600x1200-ban, 75 Hz-et jelent. Aki ennél kisebb felbontással is megelégszik, használhatja 1280x1024 / 85 Hz felbontásban is. A képernyő mérete 340x250 mm, azaz a látható felület 18". A 85-90e forintos monitor természetesen megfelel a TCO'99 szabványnak, és 3 év garanciával kapható.

A Samsung SyncMaster sorozat is tovább bővült a 900SL Plus típussal, mely kompakt mérete ellenére 19" – 18", 45,7 cm-es látható – képmérettel rendelkezik. A 0.26 mm-es képpont-távolságú készülék maximális sávszélessége 205 MHz, a vízszintes képfrekvencia 30-96 KHz, míg a horizontális képfrekvencia 50-160 Hz. A maximális felbontás 1600x1200 / 76 Hz-et jelent, illetve a manapság standardnak számító 1024x768-as felbontásban akár 119 Hz-en is működhet. A 23 kilós monitor megfelel a TCO'99

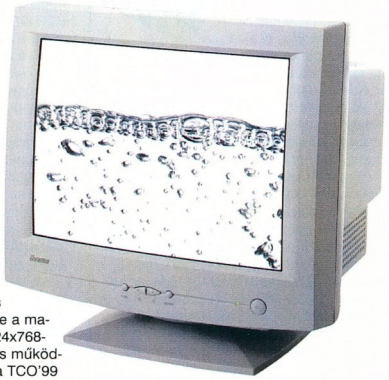
MONITOR

szabványnak, és 1+2 év garanciát kapunk cserébe a 124.000 forintért.

Kisebb képméret esetén már jóval nagyobb a választék az olcsóbb termékek között. A hazánkban talán kevésbé ismert Samtron is kínál kedvező árú 17" monitort, mely az Economic sorozat tagja. A 76E jelzésű termék horizontális képpont-távolsága 0,23mm (!!), azonban legnagyobb felbontása csupán 1280x1024 / 65 Hz. A horizontális frekvencia 30-70 KHz, míg a vertikális frekvencia 50-160 Hz között változhat. A 15 kilogrammos, 16" (312x234 mm, max. 324x244 mm) látható képpel rendelkező monitor természetesen TCO'99 szabványnak is megfelel. A leírtak tükrében azt hiszem igazán kedvezőnek mondható a 45-47e forintos ár.

A Samtron Economic sorozatban 15" képméretű készülék is található, mely 13.8" (267x200 mm, max. 280x210 mm) látható felülettel rendelkezik. Az 56E jelzésű termék horizontális képpont-távolsága 0,24mm, ami ebben a kategóriában ritkaságnak számít. A maximális felbontása csupán 1024x768 / 68 Hz, ami bizonyára sokaknak már kevés lehet. A vertikális frekvencia 50-120 Hz, míg a horizontális 30-55 KHz között változhat. A 12 kilót nyomó, TCO'95 szabványnak megfelelő monitorért 35e forintot kell leszurkolni.

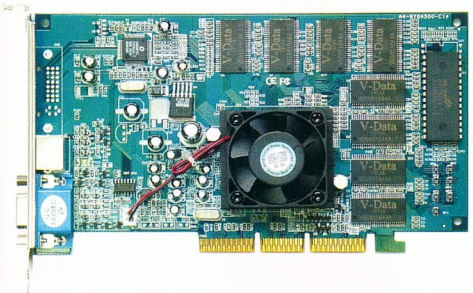
(Forrás: Ramiris Rt)



VIDEOKÁRTYA

A hazai piacon még nem jelent meg az ATi RADEON 8500 és 7500 páros, így a felső kategóriában továbbra is az nVidia GeForce3 kártyák az uralkodók, melyek ára stabilan 100e forint körül mozog. Ennél jóval olcsóbban csak a „noname" gyártónak számító Tornado GeForce3 kapható, ami még így is 83e forintba kerül. Várhatóan nagyobb áresésre az új GeForce3 Titanium tömeges elterjedéséig kell várni.

A nyár végén bemutatott Matrox G550 már a hazai kínálatban is jó ideje kapható, azonban a játékosok 25-30e forintért már jóval gyorsabb vezérlők közül válogathatnak. Ezért a GeForce2 MX200 / TNT2 Pro kártyákkal azonos sebességgel bíró G550 csak azoknak ajánlható, akik a képminőséget és az új HeadCasting (internetes grafikus képalkotás) technológiát részesítik előnyben.



A hazai kínálatban eddig csak Hercules és a Videologic nevével fémjelzett KYRO II alapú kártyák jelentek meg. A GeForce2 MX és GeForce2 GTS alapú vezérlők ellenfeleként is számon tartott chip elterjedésében nyújthatnak segítséget a Butterfly által gyártott grafikus kártyák. A „noname" termékek előnye

egyértelműen az árképzésben vehető észre, ami jelen esetben akár 10e forintos árelőnyt is jelenthet a neves gyártók termékeivel szemben. A 32 MB-os verzió csupán 19.000, míg a 64 MB-os, tv kimenettel is rendelkező verzióért 24.000 forintot kell kiadni.

(Forrás: Ramiris Rt)

PROCESSZOR

Az Intel Pentium 4 processzorok hódítása lassan értelmetlenné teszi a régi Coppermine és az új, méregdrága Tualatin magos Pentium III processzorok vásárlását. Ezt azonban nem a teljesítménynek, hanem rendkívüli árképzésnek, valamint az i845 chipkészletek elterjedésének köszönheti a negyedik Pentium. A hazai kínálatban már feltűntek az első 2 GHz-es változatok, melyek több mint 200.000 forintba kerülnek. A magas árak miatt azonban még az 1.9 GHz-es darabok sem terjedtek el.

Az alacsonyabb teljesítményű Celeron processzorok is elérték már az 1 GHz-es és 1.1 GHz-es órajelet, bár ezeket még csak elvétve lehet megvásárolni, teljesítményéhez mérten viszonylag magas, 30-35e forintért. Várhatóan a tömeges elterjedés után az árak is csökkennek majd.

Az AMD fronton vihar előtti a csend, ugyanis az új 1.5 GHz-es Athlon XP megjelenése október elejére tehető, így várhatóan a hó közepén / végén már a hazai piacokon is számítani lehet az „invázióra". Ennek hatására remélhetőleg tovább esik a Thunderbird magos processzorok ára, ami így még kelendőbbé teheti az AMD termékeket.

A VIA C3 processzor megjelenése után néhány hazai boltban is találkozni lehetett (főleg komplett konfigurációkban) a 700MHz-es változatokkal, melyek hamar eltűntek az árlistákból, hisz sem teljesítményben, sem pedig árban nem tudtak lépést tartani az AMD Duron és Intel Celeron processzorok kemény versenyével. A most bejelentett 866MHz-es verzió sem forgatja fel a piacot annak ellenére, hogy a „sütis" dobozos verzió sok háztartásban jól jöhet!

Nem szabad megfeledkezni a processzorokhoz kapható, mára már elengedhetetlenül fontos hűtőventillátorokról, melyek az AMD Athlon életben maradásáért (a Pentium 4, és Pentium III nem fűstöl el, csak jelentős lassulással jelzi az „izzadását") felelnek, és akár további MHz-ek kicsalogatásában is jelentős szerepet tölthetnek be.

A GlobalWin termékeit valószínűleg senkinek sem kell bemutatni, azonban az új CAK38-ról érdemes pár szót ejteni. A már hazánkban is kapható termék minden Socket462 (AMD) és Socket370 (Pentium III, Celeron) hűtésére alkalmas, méghozzá egészen 2 GHz-es órajelig! Ezért talán nem is csoda, hogy a megszállott CPU-túlhajtók ideális hűtőgépezete lehet ez a réz hűtőbordájú és nagy sebességű, dupla golyóscsapágyas ventillátor. A 6800-as fordulaton működő termék csendesen végzi dolgát, hisz a működése közben elért zajszint 46,5dB körül mozog (A hangnyomásban 170dB felett van a világcsúcs:))). A megfelelő fagyasztásért egyszeri 13.000 forint körüli pénzmennyiséget és további 3.84 Wattot kér a GlobalWin CAK38.

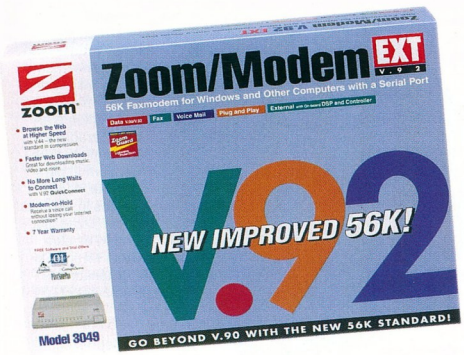
(Forrás: AlphaSonic Kft)

KOMMUNIKÁCIÓ

A hazai netes társadalom túlnyomó része (akik otthonról interneteznek), még mindig telefonos Internet-eléréssel harcolnak a kilobájtokért. Az ellenfélnek számító lassú letöltési (és feltöltési) sebesség mellett a többszöri megszakadás is bosszantó lehet, amit bizony egy jobb minőségű modemmel

radikálisan lehet csökkenteni. Ezek a termékek természetesen neves gyártóktól származnak, ezért áruk könnyedén megközelítheti a 30.000 forintot is. Mivel vidéki falvakban és kisebb városokban az ADSL és kábelnet szolgáltatásokra az ígéretek ellenére sem érdemes 1-2 éven belül számítani, ezért megfontolandó az ilyen készülékek beszerzése.

Az egyik legjobb választás talán a méltán híres 3com 56.6 Kbit/s külső egysége lehet, mely maximális megbízhatósággal és sebességgel próbál megbirkózni az Internetes világhálóval, illetve inkább a hazai vonalakkal. A nagyobb cégek aktív akciózásának köszönhetően a szemfüles vásárló néhány helyen nevetségesen alacsony – 11.000 forintos!!! – áron is hozzájuthat egy-egy ilyen termékhez!



Aki más minőségi modemet keres, annak a ZOOM termékeit is érdemes figyelembe vennie, melyek közül a V92 külső és V92 belső változatok is beszerezhetők hazánkban. A belső, 56.000 bps sebességre képes (14.400 bps fax) típusért 9.000 forintot kérnek a kereskedők, míg a külső, hasonló tulajdonságokkal bíró változatért közel 25.000 forintot kell leszurkolni!

VIDEOSZERKESZTŐ

Bizonyára sokakat idegesít a rengeteg kábel és a vele járó már-már megoldhatatlan gordiuszi csomók ezrei. Az egerek és a billentyűzetek után már a hang- és képtovábbításban is megjelent a kábel nélküli technológia, mellyel a hazánkban is kapható Granctec termékei vannak felszerelve.

A Grand RF Amazing II kültéren 200 méteres, illetve emeleteken vagy falakon át akár 30 méteres hatótávolsággal is megbirkózik. Több készülék egyazon időben történő használata sem okoz problémát, hisz négy különböző csatornán működhet. Szinte minden fajta videó készülék használható, a videokamera, videomagnó, VCD/DVD lejátszó, vagy akár a TV kimenettel felszerelt számítógép sem jelenthet gondot.

További csemegék a Grand Video Explorer és a Videomate konverterek, mellyel váltott soros (interlace) képet (PAL/NTSC az Exlporer esetében SECAM és MPEG videó is) jeleníthetünk meg a számítógépünk monitorán vagy kivetítőn. A készülék nem tesz mást, mint NTSC esetén 15,75KHz-ről 31.5KHz-re vagy PAL/SECAM esetén 15.625KHz-ről 31.25KHz-re konvertálja a jelet. A termékek üzembe helyezése a Plug & Play szabványnak köszönhetően igazán egyszerű, hisz szoftver telepítésére sincs szükség, csupán csatlakoztatni kell a kábeleket.

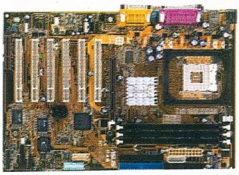
(Forrás: AlphaSonic Kft)

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

A hazai számítógép ház kínálat rohamos bővülésen esett át az elmúlt pár év alatt. Eleinte inkább csak a külsőségekre adtak, így rengeteg "dizájnos" és – talán ezért is – használhatatlan darab tarkította a boltok polcait. Szerencsére már nem csak a színek terén történt változás, így az igényesebb vásárló közönség is válogathat a több tucat minőségi ház között.

Az iTech házak is a jó kidolgozású, ésszerű felépítésű és ezért könnyen szerelhető termékek közé sorolhatók, melyek szerelését - a sorjázott éleknek köszönhetően - akár 10 ujjal is befejezhetjük. További előny, hogy akár AT, ATX és micro ATX szabványú alaplapokkal is megbirkóznak az újabb kivitelek. A szerelhetőségben nem csak az oldallapok könnyű eltávolítása nyújt segítséget, hanem az úgynevezett csavar nélküli kivitel is. Természetesen az említett tulajdonságokkal felruházott termékekért borsos árat kell fizetni, hisz egy-egy ilyen típusért akár 18e forintot is ki lehet adni! Aki azt hinné, hogy ennyivel megúszta a vásárlást, az jó ha tudja, hogy további 10e forinttól kell megválnia, ha a csoda házhoz méltó táppal szeretné éltetni a számítógépét.

ALAPLAP



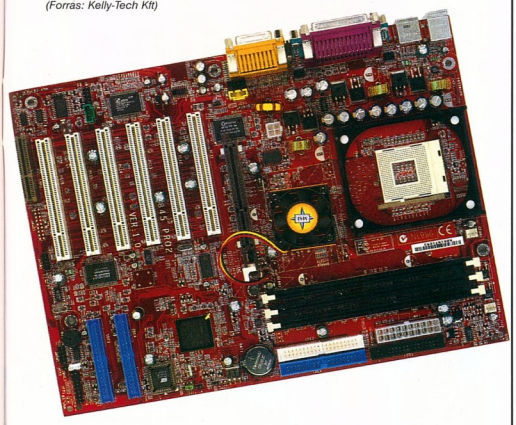
Az Intel Pentium 4 erőteljes elterjedésének egyik gátját a drága, i850 chipkészletre épülő alaplapok jelentették, melyek magukkal vonták a nem éppen olcsó Rambus modulok vásárlását is. Ezt a problémát az i845 chipkészletre épülő alaplapok megjelenése oldja meg, melyek kedvező áruk mellett a nevetséges pénzmennyiségért kapható PC133 SDRAM modulokat is támogatják.

Az ASUS P4B Socket 478 foglalattal rendelkezik, ezért az FC-PGA2 tokozású Pentium 4 processzorokat támogatja, akár 2 GHz-ig. Maximum 3 GB PC133/PC100 SDRAM modullal lehet telepakolni a 3 db DIMM foglalatot. A 6 db PCI (1 db CNR osztott) foglalat valószínűleg sokaknak elegendő lehet, mely mellett 1 db AGP (4x) slot is található. A mobo még nem támogatja az új ATA-133 szabványt, ezért csupán UltraDMA 100/66/33-as merevlemezekkel érdemes használni. Az AC '97 hangkeltővel is rendelhető P4B, a már jól ismert ASUS szolgáltatásokkal (JumperFree, Smart Card Reader, EZ Plug, MyLogo, iPanel támogatás, stb.) igazán vonzó ajánlat lehet. Három változatban létezik: P4B, P4B-M (microATX), P4B-MX.

Az MSI 845 Pro2 szintén Socket 478 foglalattal van felszerelve, így 1.3 GHz és 2 GHz órajelű Pentium 4 processzorokkal is megbirkózik. Hasonlóan az ASUS P4B-hez, itt is 3 db DIMM (max. 3 GB PC133 SDRAM), 6 db PCI (1 CNR) áll rendelkezésünkre. Az UltraDMA 100/66 támogatású alaplap Promise PDC20265R vezérlővel is kapható (854 Pro2-R), mely az IDE RAID 0, 1 szabványokat támogatja. A zenei „élményekért" a fejlett C-Media CMI8738 chipje a felelős, ami akár 2/4/6 hangszórón is pumpálhatja a decibeleket. Az MSI a vörös PCB mellett további speciális szolgáltatásokkal (D-LED, Fuzzy Logic, Live Bios, D-Bracket, Live-Drive) próbálja a vásárlókat megnyerni.

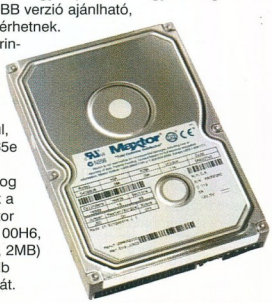
A hazánkban még ismeretlen ECS EliteGroup termékek forgalmazása is megkezdődött, mely – pontosan a hazai viszonylatok miatt – alacsony árával nagy sikerre számíthat. A kínálatban egyenlőre a Socket370 és Socket A foglalattal rendelkező típusok találhatók, melyek 17.000 forintos induló ártól kaphatók. Várhatóan hamarosan a Pentium 4 támogatású P4IBMS és P4ITA alaplapok is megjelennek a kínálatban.

(Forras: Kelly-Tech Kft)



WINCHESTER

A merevlemezek piacán az alsó határt a 20GB-os kapacitású verziók jelentik. Persze még sok helyen kínálnak 10GB, 13GB vagy 15GB-os típusokat is, azonban ezek a szerkezetek az MP3 ill. videó gyűjtőknek és a nagy játékosoknak hamar szűkössé válhatnak. Ezért a jelenlegi árak szerint az 5400-as 40GB-os háttértárolók bizonyulhatnak a legjobb vételnek, hiszen csupán 3-4e forinttal kerülnek többe, mint a fele akkora kapacitású kivitelek. A 7200-es típusoknál ennél nagyobb a különbség, illetve a többletteljesítményt további ezresekkel kell megfizetni. Akik a nagy kapacitáshoz gyorsaságot is igényelnek, azoknak a WD800BB verzió ajánlható, melyért akár 90e forintot is elkérhetnek. Ennél jóval kedvezőbb, 75e forintos áron és akár 6 év garanciával is kapható egy Seagate IV ST380021A merevlemez, mely hasonló paraméterekkel rendelkezik. Az sem jár rosszul, aki lemond 5GB-ról, ugyanis 65e forintért 75GB-os (7200rpm, ATA/100) IBM winchester boldog tulajdonosa lehet. Akinek csak a méret a lényeg , annak a Maxtor DiamondMax Plus 536DX 4W100H6, 100GB-os (5400rpm, ATA/100, 2MB) monstrum ajánlható, mely 84db ezrestől fosztja meg a vásárlóját.



CD, CD-ÍRÓ, DVD

A CD-ROM meghajtók sebességét várhatóan már nem kergetik az egekbe, hisz mára az olvasók főbb szempontja az ár lett, ami az olcsó komplett konfigurációk miatt fontos. Aki már rendelkezik valamilyen konfigurációval, az ezek

után nem az 50-56x félanalfabéta meghajtók valamelyikét választja, hanem a házimozi-láz elengedhetetlen kellékét, a DVD meghajtót. Ezért talán nem csoda, hogy a régen még elképzelhetetlen, 52x sebességű ASUS, Sony, Goldstar és AOpen olvasók 8.000 forinttól indulnak. Ezek ára várhatóan tovább esik az új DVD olvasók megjelenésének hatására, ami házon belül az alacsonyabb sebességű DVD meghajtók értékét is degradálja. A legolcsóbb kivitelek (Creative 12x OEM) akár 12.000 forintért is elvihetők, azonban a márkásabb, és közkedvelt Pioneer 16x OEM kivitelek sem kerülnek 17.000 forintnál többe. A DVD olvasóknál nagyobb kínálat csak az írásra, újraírásra is alkalmas meghajtók piacán érzékelhető, ami a hatalmas archiválási láznak köszönhető. Ez nem csak a játékok többszöri „biztonsági másolat" késztetésének, de az MP3 őrület rohamos elterjedésének hatása is. A hazai kínálat legalján az őskövületnek számító (PHILIPS) 4x/4x változatok is megtalálhatók még, így az induló ár a 17.000 forintot jelenti. Aki olcsón, de nagyobb sebességű írót szeretne, az a Goldstar termékeiből válogathat, melyek közül a 8x/4x, 12x/8x és a 16x/10x típusok ára 20-23e forint között mozog! Természetesen a nevesebb gyártók író-újraíró meghajtóinak ára, azonos tulajdonságok mellett, ennek akár a kétszerese is lehet.

Hazánkban is kaphatóak a német, minőségi hangkártyákat gyártó Terratec termékei. A kínálatban mindenki megtalálhatja az elvárásainak megfelelő típust, hisz a SoundSystem család már 6.000 forintos ártól, míg az AudioSystem sorozat legfelsőbb tagja – ami már professzionális felhasználóknak ajánlott – jóval a 100.000 forint felett kapható.

A sorozat legkisebb tagja valószínűleg nem véletlenül kapta a 128i PCI nevet, mivel ez a kártya az SB PCI128 ellenfele. A SoundBlaster kompatíbilis Full-Duplex-es PCI hangkeltő integrált szoftveres hullámtáblát is tartalmaz, mely GM kompatíbilis és 32 hang egyszeri megszólaltatására képes. A 128i PCI természetesen kompatíbilis a DirectSound és DirectSound 3D, a General Midi, MPU-401 és az OPL3 szabványokkal, a szokványos ki/be csatlakozókkal is fel lett szerelve, és várhatóan – a kedvező 6.000 forintos ár miatt – kemény ellenfele lehet az SB PCI 128-nak.

A jóval nagyobb tudású Cirrus Logic CS-4624 chipre épülő SoundSystem DMX Xfire 1024 kompatibilitására sem lehet panasz, hisz talán az összes létező szabványt támogatja (DirectSound / 3D, Sensaure 3D, A3D 1.0 és 2.0, EAX 1.0 és 2.0, MacroFX, MultiDrive, EnviromentFX, I3DL2, DLS 1.0, GM). A hangkép javítására 10 csatornás sztereó equalizer szolgál, és a szokványos ki/be csatlakozók mellett 2 db sztereó line és egy digitális (optikai) kimenettel is fel van szerelve. A 17.000 forintos ár magába foglalja a Wavelab lite és Emagic Logic Fun szoftvereket is.

A házimozi és multimédiás felhasználókat sem hanyagolja a Terratec, ugyanis az AudioSystem Sixpack 5.1 a maga A3D, EAX, Sensaural3D és MacroFX támogatásával, 3 sztereó kimenetével, digitális ki- és bemenetével (TOS link), valamint a DLS (8MB hangminta) támogatásával igazán jó választás lehet. A 24.000 forintba kerülő hangkártyához DVD lejátszót és Emagic Logic Fun ajándék szoftvereket is kap a vásárló.

A számítógéphez kínált hangfalak rohamos fejlődése első lépésben a „mélyládák", majd később a 4, 5, 6 hangszórós rendszerek elterjedését eredményezte. A kínálat mára már igazán hatalmas, így szinte minden kategóriában találni megfelelő hangsugárzókat.

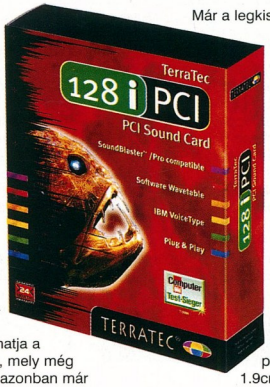
A minőségi és még elfogadható áron kapható Altec Lansing-termékek folyamatosan bővülnek, melynek hatására már az egyszerű hangsugárzóktól kezdve egészen a komplett rendszerekig bezárólag lehet választani.

A legegyszerűbb darabok egyike az AVS 200, mely szimpla 1 utas hangfalpárból áll, amit 2x 1,5W RMS teljesítmény kelt életre. Az 5.000 forintos árért nem kell csodára számítani, amit a 110Hz-18KHz közötti frekvencia a 70dB jel/zaj viszony is mutat. Akinek ez a teljesítmény nem elegendő, az a 2x 3,5W szinusz teljesítményű, szintén egy utas hangfalpárral rendelkező, de már egy 10W-os fa mélysugárzót is tartalmazó AVS 300 típust is választhatja. A jelentős hangminőség javulásért cserébe 9.000 forintot kell kiadni. Aki körbe szeretné rakni magát hangfalakkal, az választhatja a 13.000 forintos ACAVS500-at is, mely még mindig 1 utas hangfalakból áll, azonban már 4 darabbal gazdálkodhat a vásárló, melyeket fejenként 3.5W próbál táplálni, illetve a mélyebb tartományok életre keltéséért egy 15W-os fa mélysugárzó a felelős.

A nagyobb teljesítmény és jobb hangminőség kedvelőinek az ATP5 nyújthat jó alternatívát, hiszen a 4x 8.75W szinusz teljesít-

ménnyel „megküldött" 3 utas hangfalak igazán szépen muzsikálnak, amit kellő dinamikával egészít ki a 45W-os fa mélyláda. Persze mindig van olyan, akinek nem elegendő ez a teljesítmény. Nekik ajánlható a 120W RMS-en dolgozó ADA890 4.1-es hangrendszer, mely Dolby Pro Logic, AC3 dekóderrel és koaxiális SPDIF bemenettel is rendelkezik. A 27 Hz-20 KHz-et átfogó frekvencia-átmenet magáért beszél, melyet a 4db két utas, egyenként 15W-os teljesítménnyel kergetett és a 20cm-es hangsugárzót tartalmazó, 60W-al táplált mélyládának köszönhet. Az THX minősítésű és infra távirányítót tartalmazó rendszer ennek megfelelően közel 70.000 forintba kerül.

Az igazán igényes fülekkel megáldott vásárlóközönség is találhat már a hazai kínálatban igazi unikumnak számító hangrendszereket, köszönhetően a nagy múlttal rendelkező Klipsch termékeknek.



Már a legkisebb darab, a ProMedia 2.1 sem ismer kompromisszumot, így nem csoda, hogy a 200W összteljesítménnyel felruházott rendszer minőségi alkatrészekből készült. Ez már a frekvenciaátvitelből is jól látható, hisz a 20KHz-es hangok mellett akár a 31Hz-es mélyekkel is megbirkózik. A BASH Digitális lineáris hibrid MOS-FET erősítő elegendő teljesítményt pumpál a két utas – 1.9cm polymer magas, MicroTractix tölcsérrel és 7.6cm-es középsugárzóval felszerelt – hangfalakba, valamint a bass-reflex kialakítású, 16cm-es hangszóróval rendelkező mélyládába. Ezek tekintetében talán nem is meglepő, hogy 60.000 forintot kérnek érte.

A nagyobb testvér, a ProMedia 4.1 dupla teljesítménnyel rendelkezik, ami a plusz két hangfal megjelenésével magyarázható. A bővítés jó hatással volt a 400W összteljesítményű rendszer frekvencia átvitelére, hisz így már a 29Hz-es hangokkal is könnyedén elboldogul. A hangfalak és a mélyláda jellemzőiben megegyezik a ProMedia 2.1 típusban bemutatottakkal, azonban árban már inkább a 100.000 forintot súrolja.

(Forrás: Pixel Multimedia)

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! hangk.

139.900 Ft

BASE

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videochip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

SUPERSONIC 2

GERICOM
mobile world

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- Intel® Pentium® III (Tualatin) processzor, 1200MHz
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON AGP grafikus kártya 32MB DDR RAM
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft

Teljesítmény adatok:

- SiSoft Sandra Standard v2001.5.8.11 teszt program használatával
- CPU Benchmark: 3362 MIPS Dhrystone, 1605 MFLOPS Whetstone
- CPU Multi-Media Benchmark: 6512 it/s Integer, 8088 it/s Floating-Point
- 3D Mark 2000 v1.1 (Default): 3421
- 3D Mark 2001 (Default): 1652

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Árainkat az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Lazs

ÍGY IRTOK TI...

SZINTE CSAK NAPOK TELTEK EL A KÉT ELSŐ LAPSZÁM KÖZÖTT, ÍGY NEM IS CSODA, HOGY KEVÉS LEVÉL ÉRKEZETT SZERKESZTŐSÉGÜNKBE. AZ INTERNETEN AZONBAN SORBA JELENTEK MEG A VÉLEMÉNYEK, EZEKBŐL IDÉZÜNK VÁLTOZTATÁS NÉLKÜL. A HOZZÁSZÓLÁSOK A WWW.PCDOME.HU FÓRUMRÓL SZÁRMAZNAK ÉS TERMÉSZETESEN FORDÍTOTT IDŐRENDBEN KERÜLTEK BE, ÚGY AHOGY MOST IS MEGTALÁLHATJÁTOK ŐKET A NETEN.

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.09.20 19:02
[162/171]
Törzsvendég
833 levél
Szent igaz. Én mondjuk eddig is törzsvásárlója voltam a másiknak, most már ennek is. :-)
...
És hogy szavazzak poszter kérdésben: nekem ugyan nem kell, tele van vele a szekrény, de nem használom semmire.

Tyrel Válasz E-mail Info 2001.09.19 21:50
[158/171]
Új levelező
6 levél
Szerintem nagyon jó kis újság !
Elég jó lett, megvan az a mai szinvonal , amit ma egy CD nélküli újságnak nyújtani kell ...

Maud-Dib Válasz E-mail Info 2001.09.19 19:37
[155/171]
Új levelező
70 levél
Kedves qper!
Én nemtom, hogy olvasod az újságot, de nekem már szombat óta megvan és még egy karcolás sincs rajta, úgy, hogy végigjártam vele az egész várost...
Persze az már más kérdés, hogy te mennyire vigyázol rá. De szó mi szó tényleg lehetne egy kicsit jobb minőségű a lap.
Más. CD??????? Minek? Semmi szükség rá, a netről "mindent" le lehet tölteni.
Oldalszám: 90 oldal, ami szerintem megfelelő mennyiség, de persze az se lenne baj, ha ez a szám később emelkedne. :))

Hofi: "CD nélkül manapság nem sokat ér egy lap!" - sajnos van aki többre értékeli a CD-t mint magát a lapot. Mint már mondtam a CD felesleges!!!!!!!!!!!!
Muad-Dib, aki a helyes utat látja

Qper Válasz E-mail Info 2001.09.19 14:14
[152/171]
Új levelező
31 levél
Én is hozzászólnék pár karakter erejéig:

Tegnap nagy elánnal bementem az egyik ujságárushoz, s kértem tőle én is egy PCGAMES-t. Ahogy nyújtotta, szíven ütött az újság elsőre ijesztően sovány mérete, de mivel az újságos elnézte az árát, és 596 egységért odadta, egy picit megnyugodtam. Nem rosszallásból, de én azt gondoltam, hogy a formátum kb. megegyezik a Gamestar-Guru-PCformat triumvirátusával, azaz keményebb borító, kicsit vastagabb lap, ami nem néz ki úgy egy olvasás után, mintha a kutyám szájából vettem volna ki.

Szal szerintem a külső megjelenésen egy kicsit lehetne változtatni+oldalszámot egy kicsivel megemelni /perszer több kp-t fizetnénk így, de szerintem az ember ha ki tud köhögni 796 Ft-t, akkor 996-ot is leperget, hiszen az 1000 Ft-ből visszajáró aprót az ember úgy is elkölti valami idétlen dologra (rágó, cigi, csoki, stb..)

A cikkek tényleg nagyon színvonalasak, érdekesek. A külső egy picit konzol-újság benyomását keltette, szerintem ezen is lehetne finomítani -szvsz egy kicsit túl tiritarka.

Ami baromira tetszett, az a cikkek végén megtalálható min. ill. ajánlott hardverkövetelmények pontos feltüntetése, amiről a többi újságban (leginkább a Guruban) mostanában teljesen elfelejtkeztek. Tetszett még a Zed-ből megismert "Másik vélemény" ablak, ahol többen is kifejezik, mi tetszett ill. mi nem az adott gamében.

Ami szerintem felesleges: szvsz ezeket a bárgyú, idióta, lélekromboló gyerekjátékismertetőket ki lehetne hagyni az újságból. Én spec. anno ezért hagytam abba az 576 havi vásárlását, mert az agyamra ment a Putt-Putt sorozat legújabb részének hatoldalas ismertetője, a sok Hupikék Törpikék játék novella méretű kivesézése.

Sorry ha egy kicsit túl kritikusra sikerült az írásom, de az újság olvasása után hirtelen ezek jutottak az eszembe.

A lap egyébként tényleg kiemelkedő a maga kategóriájában, és ha tényleg kinövi a gyerekbetegségeket, CD mellékletet, ne adj isten teljes játékot is kapunk hozzá (a poszert nem tudom miért ajnározzák annyira a népek), én komolyan megfontolnám a Gururól való átállást a pcgamesre.

Tehát Sir Bear és a többiek : CSAK ÍGY TOVÁBB!!

Maud-Dib Válasz E-mail Info 2001.09.18 21:11
[144/171]
Új levelező
70 levél
Hello Pc.Games + emberek!!!!!
(2. javított kiadás)
Mint már írtam az újság nagyon jó.
Hogy miért?
Nagyon jók az írók és jók a cikkek is, és szerintem egy újság ettől jó.
Mielőtt még ti is beleesnétek ugyanabba a hibába, mint a többi újság (kivéve 576) felhívom egy dologra a figyelmeteket.
Valószínű - és remélem - , hogy lesz olyan időszak az újság történelmében, mikor rengetegen fogják venni a Pc.Gamest.
Ez eddig nem is lenne baj, de vegyük például a Pc-Guru-t és a Gamestart, ami nem rossz újság, de nagyon idegesít , hogy semmiféle tiszteletet nem tanúsítanak az olvasók felé és iszonyat nagyképűek lettek mostanában. Ilyen alapon hogy várják el az olvasóktól, hogy tiszteljék őket és vegyék a lapot?
Tisztelet nem létezik tisztelet nélkül. Ellenpélda az 576-Kbyte (melyet talán azért is veszek mind a mai napig), és remélem, hogy titeket is ide lehet majd sorolni.

1ébként meg alapvetően nincs semmi bajom az újsággal: jók a kritikák, humorosak a cikkek és ami számomra (a tiszteleten kívül) az egyik legfontosabb: a FEELING, ami nagyon el lett találva, értsd: design (pl: a képek az újság felső részére vannak rendezve)+ cikkek elosztása stb.

Szal az újságnak minden esélye meg van arra, hogy népszerű legyen.
Én máris örök hűséget fogadtam neki. :)))

Csak így tovább srácok!!!!
Muad-Dib

Mephisto Válasz E-mail Info 2001.09.18 18:48
[130/171]
Megszállott levelező
3364 levél
az ár és mindössze kilencven oldalt lehet az első megjelenésre fogni, OK.
Okos dolog (lett volna), hogy az újság honlapján lenne a CD tartalma, oda értünk, hogy lassan elterjed mindenütt a szélessávú net, aki meg tudja fizetni a mai játékokhoz való gépet annak Chellora is telik, nem kell CD. Azonban látom, nem így lesz, pedig ez jó ötletnek tűnt.

Az újság a ZEDet idézi fel bennem a felosztás miatt, habár így az a baj, hogy felesleges oldal maradhat, mert az új kategóriának mindig bal oldalon kell kezdődnie. Mégis talán a ZEDes módszer a jó: elöször hírek, majd az előzetesek és az ismertetők/végigjátszások kategóriákra bontva.

Jó ez a design, ami biztos változni fog még, de eddig is, így is jó. Megmondom őszintén én nekem ez a papír jön be jobban, mint a GURU-s vastagabb. Tetszenek az írások, de hihetetlen, hogy mindössze alig láttam 5 ismertetőt, darabonként 2 oldallal. Igenis az ismertető a lényeg, előzetes az előzetes (Rally Trophy 3 oldal), hír legyen rövid, de az ismertető a már megjelent játék tesztje, az előzetesben mindeninfót le lehet írni, de a teszt lényege a tesztelés, véleménynyilvánítás, e téren nicns gond, látom mások is hozzászólnak egy game-hoz, ez korrekt. De egy cikk min. 4 oldal legyen! Amúgy ha már a ZEDről szó van, a ZEDben volt Lapszemle és olvasói szemle, olvasói vélemények a játékról, ez a legfontosabb, kinek mi a véleménye. Egy hónappal a teszt után is igenis aktuális és fontos az olvasói és idegen lapok véleménye, mivel nem pézeszsákok vagyunk, úgyse tudjuk a jó játékokat azonnal megvenn.

Összességében tetszik az újság, nem titkolom: a ZED elevenül fel szemem előtt, a profilja és helyzetetek, kedves írók, amolyan ZEDes. De remélem nem juttok a ZED sorsára, és kívánom nektek: legyen újságotok a legszínvonalasabb lap, ami létezik. Jövő hónapban is megveszem a PCGAMES-t.

Wenik Válasz E-mail Info 2001.09.18 09:58
[128/171]
Új levelező
8 levél
Szerintem is jo az ujsag.Nagyon jo, hogy tipusonkent szet vanak bontva a jatekok.
Inkabb az a bajom szemely szerint, hogy rovidek a cikkek 1x,2x fel oldal.
Poszter nem kell a Guru-bol is megy a kukaba egybol.:) CD se kell mert akkor felmegy az ara es akkor inkabb csak a Guru kell.Igy meg ez is belefer. A "legendak nyomaban" nagyon is jo, de eleg a dicseretbol mert meg elbizzatok magatokat :).

jatfield Válasz E-mail Info 2001.09.17 13:12
[119/171]
Törzsvendég
785 levél
Jaigen! Az olvashatatlanság nálam is jelentkezett, főleg a sötétkék betűk a Hardverrovatban folytak össze. Nyomdahiba?

Eric Válasz E-mail Info 2001.09.17 01:54
[116/171]
Törzsvendég
538 levél
Nem rossz az újság, de egyelőre még van mit javítani!
A javítandók közül egy:
Vazze majd kifolyik a szemem, amikor kis bekeretezett részekben marha kicsi betűmérettel, de vastagítottan írtok valamit!(főleg ha az piros v. szürke színű)

Pl. 11.old - internetes oldalak, a bemutatóknál a vélemények, stb. !

J. Dávid Válasz E-mail Info 2001.09.16 23:05 [115/171]
Törzsvendég
569 levél
...
Szerintem is nagyon ász az újság! Mostantól mindig megfogom venni! Tényleg!
Királyokvagytok! Hozza az igazi Pc gamer feeling-et. nem??

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.09.16 23:00 [114/171]
Törzsvendég
834 levél
Nos mint a topic elején emlitettem volt jómagam is vettem egy tesztpéldányt, persze főleg a hardverrovat ami érdekelt, és nem is rossz, főleg hogy sorba veszik az ujdonságokat.
Egy dolgot nem értek.
Az Incoming Forces cikkirója /Herkules/ szerint jövő februárban jelenik meg a játék.
Én meg kaptam egy eredeti példányt full game-ként a GF3-asom mellé.
Ez akkor mi???
Full példány egy jövő februárban megjelenő játékból?

J. Dávid Válasz E-mail Info 2001.09.16 18:17 [110/171]
Törzsvendég
569 levél
Ok. Akkor nem kell poszter. DE: akkor hol vegyek normális áron???
Nekem is a ZED jutott eszembe, erről az újságról. Feeling-je az van rendesen!! Mostantól csak ezt fogom venni!! Olcsó is, jó is. Mi kell még? :)

Maud-Dib Válasz E-mail Info 2001.09.16 18:14 [108/171]
Új levelező
70 levél
Hiába az 576 a kedvencem, de rá kellett jönnöm, hogy a Pc.Games-hez hasonlítva semmi feelingje nincs.
A Pc.Games-nek van feelingje!!!!!!

J. Dávid Válasz E-mail Info 2001.09.16 17:01 [102/171]
Törzsvendég
569 levél
Na megvettem ezt a Pc. Games-t!
Szerintem 800ft-ért nagyon jó vásár! A cikkek tetszneк nagyából (igaz eddig 2-t olvastma el eddig), és a desing is egész jó.

De nem lehetne valami keményebb lap az elje?? Mert már most úgy néz ki a példányom, mint egy 2hónapos GURU-m :-) NA mind1. Király az újság, így tovább!!! Jah a legfontosabb:

!!!!POSZTERT AKAROK!!!!!

És akkor legyen az ára 1000ftkb.

The Lord Válasz E-mail Info 2001.09.15 20:16 [96/171]
Megszállott levelező
2032 levél
gyerekcipőben járnak még, de tudom hogy nagy erőfeszítéssel és egy kis túlórával akár a legjobbak is lehetnek, csak adni kell önmagad.

ITT JELENTÜNK MEG!!!

Mephisto Válasz E-mail Info 2001.09.11 20:04 [31/171]
Megszállott levelező
3364 levél
ha nincs újságárusoknál, akkor valószínüleg nem adták ki nem? 2 standon lenne csak? Inkább csúszik, vagy nem lesz.

pedig jó lenne, a Zed is elkezte valahogy, de sajnos hiába volt a legszínvonalasabb (mert az volt), nem állt mögötte túl sok zseton, elbukott.

jatfield Válasz E-mail Info 2001.09.11 18:39 [28/171]
Törzsvendég
785 levél
Persze, hogy magyar lesz, de még nem jött ki. Ha elmegyek egy újságárus mellett, én is mindig megkérdezem, és ugyanígy néznek rám (mondjuk előtte még megkínálnak Guruval, Formattal meg a többi PC-vel kezdődő újsággal ;)).

The Lord Válasz E-mail Info 2001.09.11 18:35 [27/171]
Megszállott levelező
2032 levél
és gyerekek ezaz ujság magyar nyelvű? me sehol se lehet kapni bemegy anyám belvárosban egy ujságoshoz több mint 500 fajta van ott, mondja pc gameset kér, elé raknak egy angol és egy német nyelvűt. mondja szegény hogy magyar kéne neki erre néznek rá mint borju az uj kapura...

Eric Válasz E-mail Info 2001.09.04 11:44 [18/171]
Törzsvendég
538 levél
Na, van már web oldal is:
http://www.pc.games.hu
Azért ne örüljetek, mert az oldal egyelőre csak a saját hírdetésüket tartalmazza, ergo tök üres!

The Lord Válasz E-mail Info 2001.09.03 20:08 [15/171]
Megszállott levelező
2032 levél
majd szojjon vki ha megjelent a lap én elsősorban a tartalom miatt leszek rá kíváncsi szarok a designra meg a cdkre, mert mostanság ahogy olvasgatok a neten és egyre több játékot van lehetőségem kipróbálni, kezdem észrevenni, hogy nemmindig azaz igazség, amit írnak rola a tesztelők... szal ha megjelent szojjon vki és az árát is mondja meg pls...

AriAmi Válasz E-mail Info 2001.09.03 19:06 [12/171]
Törzsvendég
711 levél
Erre én is kivi vagyok...

buek Válasz E-mail Info 2001.09.03 11:45 [7/171]
Aktív levelező
269 levél
Hé-hóóó.Régen a PC-Guru meg a Gamestar is "ujjonc volt".NEm kell 1ből szidni.Várd ki a végét.Én az első számot ha "jó"akkor megveszem...

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.09.02 20:40 [4/171]
Törzsvendég
834 levél
Hát én is tesztelem majd. Mit lehet tudni, lehet hogy jobb lesz mint a többi. Egy próbát megér.

The Lord Válasz E-mail Info 2001.09.02 20:31 [2/171]
Megszállott levelező
2032 levél
én az első számot tuti megveszem :-)

Bercee Válasz E-mail Info 2001.09.02 20:21 [1/171]
Aktív levelező
445 levél
PC.Games vagy mi az isten.Szeptembertől az ujságárusoknál.Lehet majd mit szidni, én tuti nem fogom venni.Egy ujonc, már megint.Remélem marad a top-on a Gamestar + PcGuru.

ÍGY KEZDŐDÖTT!!!

Hölgyeim és Uraim! És most elsősorban a középkorosztályt szólongatom. Tegyék a szívüket a kezükre: ugye Önök is őriznek néhány erősen titkolt emléket a számítógépekkel, vagy tartozékaikkal történő legelső találkozásaikról, amikor még a szerkentyűk nevét sem ismerték, nemhogy a működésüket. Nem tudom, jól teszem-e – szégyen oda-vissza – elmesélek néhányat az én élményeimből. Íme az egyik:

AZ EGÉR

Volt egy ismerősöm, Károly, aki sohasem lett a barátom. Szerencsés eset, mert egyikünk sem bánta. Az a típus volt, aki már gyerekkorában tudta, mit akar, és ifjú sihederként is csak az „értelmes" dolgokra szeretett időt szentelni, például a tőzsde vagy a napi politika kérdéseire. Mindig lenézte azokat, akik hülye viccelődésre fecsérlik életüket, beleértve engem is. Jó néhány évvel ezelőtt valamiért mégis fel kellett hívnom őt, aki – becsületére legyen mondva –, kedvesen üdvözölt, és kérdezte, miben segíthet. El is kezdtem a mondókámat, de ismerősöm egyszer csak kis türelmet kért tőlem, mert egyik kollégája megszólította.
Azt kérdezte Károlytól – tisztán hallottam –, hogy mit tegyen, nem működik az egere. Emlékszem, nagyon dühös lettem magamban, miért kell megszakítani a beszélgetésünket ilyen marhasággal, miért viccelődik valaki az én számlámra? De nem baj – gondoltam –, mert Károly úgyis elvégzi helyettem a piszkos munkát, mindjárt jön a megsemmisítő rendreutasítás. Ő aztán sohasem túrte az ilyen ízetlen tréfákat. Ekkor jött a hidegzuhany, mert Károly így válaszolt:
– Próbáld megpiszkálni az egér golyóját.
Mint aki halála előtt, néhány másodpercben végig éli élete legfontosabb mozzanatait, egy szemvillanás alatt átfutottam addigi ismereteimen, felidéztem Károllyal kapcsolatos emlékeimet, akivel szemben mindig önuralmat kellett tanúsítanom, mert sose díjazta infantilis poénjaimat.
És most itt ez az egér! Ráadásul annak is a golyója. Ki lehet az az illető, aki ilyen készséges választ kapott Károlytól erre a kérdésre? Lehet, hogy a vezérigazgató, akinek a bogara az egere? Akit az egész irodaház tolerálni kénytelen, ha előhozza szerencsétlen egér-témáját? Vagy tényleg egy egér lakik a vezérigazgató irodájában és megszerette? És miért nem működik? Mit kellene csinálni egy működő egérnek, mi lehet az igazgató elvárása? Körbe kell rohangásznia az irodában meg-megrágva az íróasztal lábát? Netán cincognia is kell sajtot követelve? Vajon hogyan lehet eleget tenni az igazgató
egér-elvárásainak? A válaszból megtudtam: meg kell piszkálni a rágcsáló – hát hogy is mondjam – „golyóját".
Honnan ez a felismerés? Az igazgató csak akkor kedves, ha az egere „működik", és az egész irodaházban szájról-szájra terjed a hír, miszerint a kis dög csak akkor hajlandó cincogva szaladgálni, ha megpiszkálják a golyóját? És miért nem az igazgató piszkálja meg?
Undorodik tőle? Nem is tudom… különös világban élünk. Körülbelül idáig jutottam elmélkedéseimben, amikor az „igazgató" újabb meglepetéssel szolgált:
– Már megpiszkáltam, de így is akadozik.
Na, ezt azért nem gondoltam volna. Szóval az igazgató túl van a piszkáláson – tehát szó sincs fanyalgásról –, de hogyhogy akadozik? Szaggatottan szaladgál, vagy…? Csak nem?! Végül is a golyóit piszkálják.
Ebbe nem is merek belegondolni. Most már biztos: az igazgató egy hím egeret molesztál, és az összes beosztott ezt helyénvalónak tartja. Mi lehet az a dolog, ami miatt ennek az igazgatónak ekkora tekintélye van? Olyan nagy a fizetés, vagy van valami még titkosabb dolog? Esetleg mindenki rászokott az egérre, és ez szenvedéllyé vált az irodákban, esetleg egérorgiák zajlanak esténként túlóra címén, amire fel kell készíteni a kis nyomorult nagyfogút?
Károly kérte, hogy hívjam vissza később, mert kollégájának segítenie kell, hogy tovább tudjon „dolgozni". Amikor visszahívtam, már nem volt szó az egérről, minden kerültük a témát. Szegény egér…

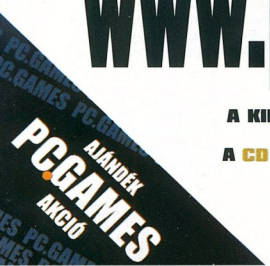
Dolák-Saly Róbert

Az olvasnivaló kiegészítésére készült az alábbi lista. A cheat-eket, demokat, pályákat megtalálhatjátok a szeptember végén induló honlapunkon, a www.pc.games.hu címen.

Frank Herbert's Dune	**Demo** **Képernyővédő** **Háttérképek** **Poszter** **Browser**
The Shadow of Zorro	**Háttérképek** **Videok**
Return to Castle Wolfenstein	**Demo** **Háttérképek**
Callsign Charlie	**Video**
Spider-Man	**Demo** **Háttérképek**
Codename: Outbreak	**Demo** **Video** **Háttérképek**
From Dusk Till Dawn	**Demo** **Video** **Háttérképek**
Empire Earth	**Videok** **Háttérképek**
Conquest	**Demo** **Háttérképek** **Trainer**
Art of Magic	**Demo** **Háttérképek**
Colobot	**Demo** **Patch** **Instruction** **Trainer**
Etherlords	**Videok** **Háttérképek**
Divine Divinity	**Háttérképek**
Asheron's Call 2	**Háttérképek** **Videók**
Arcanum	**Demo** **Háttérképek** **Karakterszerkesztő** **Képernyőkímélő** **Kimentett játékállások** **Theme Pack** **Videók**
Toon Car	**Demo**
Paris-Dakar Rally	**Háttérképek**
Tennis Masters Series	**Video**

www.pc.games.hu

A KIEGÉSZÍTÉSEKET ÉS EXTRA PROGRAMOKAT MEGTALÁLHATJÁTOK A CD GAMES KÖVETKEZŐ SZÁMÁNAK CD-IN IS.



KRÓNIKA - 2001 SZEPTEMBER

2001. szeptember 2. -
Megnyílik az ECTS 2001. Bejelentik a Serious Sam folytatását (egyelőre név nélkül) és a World of Warcraft játékokat.

2001. szeptember 3. -
További játékbejelentések az ECTS 2001-en.

2001. szeptember 4. -
Az EA 2002-re halasztja a Medal of Honor Allied Assault-ot.

2001. szeptember 5. -
A Fishtank bejelenti a Chaser FPS játékot.

2001. szeptember 7. -
Renegade elővételi akciót indít a Westwood

2001. szeptember 10. -
A Fishtank bejelenti a S.W.I.N.E.-t.

2001. szeptember 11. -
Terrorcsapás az USA ellen.

2001. szeptember 12. -
Az EA felfüggeszti a Majestic szolgáltatását.

2001. szeptember 13. -
A terrorcsapás nyomán módosítások egy sor játékprogramban. Megnyílt a Shadow of Zorro website. Bejelentik a Britney Spears játékok készítését.

2001. szeptember 14. -
A Codemasters bejelenti a Colin McRae 3-at.

2001. szeptember 15. -
Megjelenik a Return to Castle Wolfenstein multiplayer test.

2001. szeptember 17. -
A Ubi Soft elhalasztotta a Rogue Spear: Black Thorn-t.

2001. szeptember 18. -
Megjelent a Commandos 2, a NHL 2002 és a Rails Across America. Új, Nimda nevű vírus terjed szét az egész világon.

2001. szeptember 19. -
A THQ megjelentette a Red Faction-t. Letölthető a Nimda ellenszere.

2001. szeptember 20. -
Bemutatkozik a Codemasters féle Dragon Empires. Október elejére halasztja a Westwood a Yuri's Revenge-t.

2001. szeptember 21. -
A CroTeam bejelenti a Serious Sam: The Second Encounter-t. A BioWare beperelte az Interplay-t. A Maxis törli a SimsVille játékát.

2001. szeptember 24. -
Bejelentik a Black & White: Creature Isle-t. Megjelenik a Jekyll & Hyde.

2001. szeptember 25. -
Megjelenik a Throne of Darkness. Bejelentik az Another War-t, és az Operation Flashpoint Red Hammer-t.

2001. szeptember 26. -
A THQ piacra dob két Hot Wheels játékot
A Cryo bejelenti a Beyond Atlantis II-t

2001. szeptember 29. -
A Xicat kizárólagos linceszjogokat kapott a Jane's játékokra.

ÚJ!

Magyar fejlesztésű taktikai-stratégiai játék magyar nyelven is!

HAMAROSAN MEGJELENIK!

- teljes 360°-ban forgatható és zoomolható pályák nagy részletességű grafikával
- több, mint 6000 poénos beszólás
- 22 küldetés nagy kihívást és remek hangulatot nyújtó pályákkal a hardcore játékosoknak
- 10 multiplayer pálya és változatos harcmódok (capture-the-flag, deathmatch, domination, countdown)
- realisztikusan mozgó egységek
- változatos tereptípusok (erdős, dzsungeles, sivatagos, havas, sziklás) és időjárási viszonyok
- egységeink a harcok során fejlődnek, tapasztalati pontokat gyűjtenek és továbbvihetőek a későbbi pályákra
- 26 harci jármű

A STRATÉGIA melyre mindig is vágytál!

S.W.I.N.E.

www.swine-online.com

www.stormregion.com ■

www.fishtankgames.com ■

www.gamespy.com ■

"... ízig, vérig profi valós idejű stratégia, olyan amilyennel eddig még nem találkozhattunk a PC-s játékok történelmében."
"...a S.W.I.N.E. egy igazi élvonalbeli stratégiai játék, mely minden tekintetben megállja a helyét a nagyokkal szemben."
PC-GURU 2001/10

"A grafika remekül illeszkedik a poénos, de ugyanakkor rendkívül komoly stratégiai játék mivoltához."
GAMESTAR 2001/10

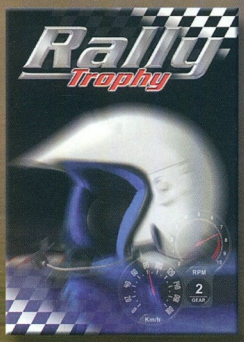
"...A kellemes stratégia/taktikai rész ilyen párosítása a tényleg remek grafikával megelőlegezi a program sikerét."
PC.GAMES 2001/10

Budapest 1077 Wesselényi u. 21.
Tel.: (06-1) 461-5744
Fax: (06-1) 461-5799
E-mail: info@stormregion.com

Annyira igazi, hogy az már fáj!

A valaha készített legvalósághűbb rali-szimulátor!

- 11 klasszikus versenyautó
- 42 pálya a világ különböző részein (Kenya, Oroszország, Svájc, Finnország,...)
- Szimuláció és Arcade mód
- Internetes és LAN hálózati játék



Rally Trophy

Bugbear Entertainment | JoWooD Productions | DYNAMIC SYSTEMS

www.rallytrophy.com